ТРОПЫ

Быстрый старт для ведущих настольной ролевой игры

ВНИМАНИЕ! Эта книга предназначена для тех, кто собирается не просто поучаствовать в игре «Интегри: Тропы», а ПРОВЕСТИ ее, став Действующим Мастером (ДМом), создать собственную цепь миров, а также суметь ориентироваться в процессе создания персонажа.

Стать ДМом – значит быть готовым к намного бОльшей работе. Игроки управляют лишь своими персонажами, делая заявки их действий, как это описано в быстром старте для игроков. Но с другой стороны ДМ управляет многими персонажами, управляет целыми мирами и продумывает целые вселенные. Без сомнения, это сложнее и затратнее как по времени, так и по внутренним силам. Но в награду вы получите уникальную возможность использовать игру, чтобы рассказать собственные истории, создать при помощи персонажей игроков уникальные легенды. Быть ДМом – значить стать самой Тропой, судьбой всех героев. Не их противником, но судьей!

Тропа была всегда. Даже когда Первые Странники решили рискнуть перейти в другую Цепь миров, Тропа уже встречала их своей девятиэтажной постройкой. Миллионы лет ее облик менялся, но не суть. Когда-то она представала перед Странниками как пирамиды, башня, замок. Теперь она – девятиэтажка, стоящая на холме где-то на окраинах пустынного города заблудших душ.

Тропа – это связующая середина, пронизывающая все миры. Некоторые считают, что она обладает собственным разумом. Иные считают, что Тропа – это древний «механизм» кого-то столь древнего, что никто из ныне живущих не может даже представить себе таких существ. Самые могущественные силы между миров, Серебряное семейство, пытались достичь хоть каких-то границ, им удалось познать невероятные знания, но Бездна – лишь часть Тропы. И кто знает, как она может выглядеть в действительности. Ведь Тропа – это ВЫ.

WANDERER'
ASYLUM

Правила Мастера

Добро пожаловать на Тропы, Мастер

Играть в настольную ролевую игру – это весело. Это отличный тренинг на фантазию и общительность, плюс хорошая возможность для творчества Вести настольную ролевую игру – это совсем другое дело. Конечно, это все так же весело, но это потребует от будущего ведущего немало подготовки. Конечно, можно и не готовиться вовсе, понадеявшись на свою разговорчивость и импровизацию. Но наш опыт подсказывает, что намного проще (и атмосфернее) получится, если вы не будете выдумывать на ходу сюжет или, что хуже, правила.

Вы можете заметить, что в стартовый набор игры «Интегри: Тропы» входит три вещи: быстрые правила игрока, набор заранее приготовленных персонажей, и данная книга правил Мастера. Если в быстрых правилах игрока было все про самих персонажей: как странствовать, как развить персонажа, как сражаться и выживать, то в данной книге будет информация о том, как быстро создать персонажа своими силами, как раздавать опыт, как создать собственных монстров, и даже как создать собственное приключение.

Главу о создании персонажей игроков можно спокойно показать интересующимся игрокам, которым хочется проявить свою заинтересованность и попробовать создать собственных героев истории. Возможно вы решите рассказать некоторые правила, предназначенные для ведущего, но важные для игроков, например правила получения базового опыта за счет получения игровых достижений. Должны ведь игроки знать, что им нужно делать в игре, чтобы развить персонажа. С другой стороны, если вы боитесь, что игроки будут делать заявки только для того, чтобы развивать своих персонажей, какими бы они нелепыми ни были, то этот момент стоит упустить.

Помните главное правило: вы всегда правы! Как скажете, так и будет: вы уписываете все окружение, все события, все детали. Если вы решили, что чтобы заметить что-то нужно сделать проверку внимательности – так и скажите сделать игроку.

Если вы думаете, что сложность броска должна быть 15, то говорить этого не следует, но стоит описать, почему же это столь сложно. Если вы упустили очевидную деталь в описании, то она не должна появиться в игре абсолютно внезапно. В последнем случае, если деталь важна для течения игры, и вы про нее просто забыли, то извинитесь перед игроками, пойдите им на встречу, но деталь все же введите. Помните: все люди ошибаются.

Игроки всегда воспринимают игровую реальность не только при помощи своего воображения, но и информации, которой вы стимулируете эту самую фантазию. Используйте в своем описании разные неглупые слова, рисуйте красками слов, общайтесь от лица разных персонажей, изображая их поведение и говоря разными голосами. Но помните: это НЕ только ваша история. Игроки участвуют в ней намного активнее, чем вы. Игроки делают заявки, кидают дайсы, и они ВСЕГДА (ВСЕГДА!) сделают что-то такое, чего вы не ожидаете. Поэтому даже не стоит рассчитывать действия игроков. Ведите свою игру, описывая окружающие миры. Станьте этими мирами. *Станьте Тропой*.

Другая крайность данного вида хобби – это отношение к игре. Ознакомительная встреча может длиться всего пару часов когда как серия встреч с глубоким сюжетом может занять много месяцев (а иногда даже и лет). Все зависит от выбранного стиля игры и ваших навыков, обычная игра займет примерно 4-6 часов. Поначалу вам наверняка понадобится часто заглядывать в правила, особенно когда дело дойдет до боя или колдовства. Но чем больше вы будете играть, тем легче будет становиться. В какой-то момент вы, как ведущий, поймете, что и вести игру становится легче. Часто людям кажется интересной сама идея мистического путешествия между миров. Но проблема в том, что не всегда можно представить себе, чем же заняться в таком необычном сеттинге. Фокус в том, чтобы воспринимать эту игру как самое обычное фентези: зачистить подземелье, сразиться с преступниками, найти убийцу правителя – все эти сюжеты легко лягут в основу игры. Подробнее – далее.

Конструктор персонажа

В пакете быстрого старта «Интегри: Тропы» вы найдете шесть заранее подготовленных персонажей, полностью готовых для пробной игры, с описанием развития в ближайших базовых и классовых уровнях. Однако тестеры (в том числе тестеры-ведущие) очень просили, чтобы в быстрые правила включили хоть какой-то конструктор персонажей, чтобы попытаться сделать персонажей самому. Поэтому мы написали сильно упрошенные шаги оп созданию персонажей, а также секцию с предметами. Повторимся: эти правила сильно упрощены, но для игры годятся. Просто следуйте шагам создания персонажа, заполняя лист персонажа, копию которого вы найдете в приложении.

Шаг 1: биография

Первым делом узнайте из какого мира прибыл ваш персонаж. Сделайте бросок д12 и запишите информацию в графу родины. Затем определите способность Духа. Затем выясните важнейшие события жизни. И в заключении определитесь с особенностями характера.

Родина

На броске родины выпало 1 – персонаж из Бездны миров (место, откуда приходят призраки и буйные духи) и у него **Утраченный Дух**.

На броске родины выпало 2, 5 или 11 – персонаж прибыл из «нашего мира» или даже является копией самого игрока! **У него Спящий Дух.**

На броске родины выпало 3 или 6 – персонаж из Внешнего Слоя (из «нашего» мира или его альтернативной версии) и у него **Спящий Дух**.

На броске родины выпало 7 или 10 – персонаж из Внутреннего Мира (из «фентезийного») и у него **Павший Дух**.

На броске родины выпало 12 – персонаж найден в одной из Комнат Девятиэтажки, и он считается **Бездушным.**

Узнав свой Дух, сделайте бросок соответствующего типа и запишите свою особенность духа. Помните, что каждый базовый уровень вы получаете новую способность духа. Получив все способности духа, вы начинаете развивать любой другой Дух.

Спящий Дух

1) *Мысленный барьер*: Все аномалии и сверхъестественные ловушки получают средний штраф влияния на вас;

2) *Сковывающаяся материальность*: Находясь во Внешнем Слое, все, кто предпринимают свои действия, использующее Вдохновение, на вас, получают малый штраф на все свои действия до конца вашего следующего хода;

3) *Непоколебимая реальность*: Находясь во Внешнем Слое, все, кто предпринимают свои действия, использующее Вдохновение, на вас, должны потратить на половину больше пунктов Вдохновения;

4) *Глаза Истины*: Вы получаете малый бонус на все действия и противодействия иллюзиям;

5) *Сквозное чутьё*: Вы видите все двери в Девятиэтажке, ДМ должен говорить вам о том, какие двери скрытые, какие запечатаны;

6) *Родной Тропой*: Вы можете передвигаться на половину дальности дальше от точки выхода во Внешнем Слое (обычно 3км за базовый уровень).

Павший Дух

1) *Трещина в пространстве*: Находясь во Внешнем Слое, вы не получаете стандартный штраф (обычно в 2 раза больше #) на плату Вдохновением при колдовстве;

2) *Боевой Ткач*: во Внутреннем Слое, Лимиты на атакующие заклинания не действуют на вас;

3) *Глаз иллюзий*: Вы всегда видите всех сверхъестественных существ во Внешнем Слое. ДМ должен говорить вам о том, какие из них скрытые, какие просто не видны человеческому глазу, какие под покровом магических сил;

4) *Дом есть дом*: Вы получаете малый бонус, чтобы преодолеть Лимит, входя во Внутренний Слой;

5) *Разрушитель пространств*: Лимиты сил разрушения не действуют на вас;

6) *Художник миражей*: Лимиты сил иллюзий не действуют на вас.

Утраченный Дух

1) *Одной ногой, одной Тропой*: При расчете путешествия по Девятиэтажке, вы (и только вы) можете использовать на один этаж Девятиэтажки выше, чем позволяет ваш уровень;

2) *Низ – это верх*: При расчете путешествия по Девятиэтажке, вы (и только вы) можете прокладывать Тропу через этажи по вашему уровню начиная не с 1го, а с 9го (сверху вниз);

3) *Пустая Тропа*: Вы (и только вы) можете выходить из Девятиэтажки в Полости, не выходя в Слой, т.е. не получая никакого Лимита. Чтобы сделать это, вам необходимо хотя бы раз побывать в этой Полости, либо чтобы один из сопартийцев использовал в Полости или около неё астральный якорь и путеводный мелок;

4) *Убийца ангелов*: Вы всегда видите замаскированных служителей Полости, неважно, где именно вы находитесь;

5) *Носитель законов пространств*: Переходя из Внешнего Слоя во Внутренний, или наоборот, вы можете не определять новые Лимиты, а оставить прежние, с предыдущего Слоя, однако при переходе в новый Слой, это уже не применимо. Вход в Девятиэтажку не считается переходом в новый Слой, но предыдущий Лимит действует и там;

6) *Дух врат*: Лимиты сил призыва не действуют на вас.

Бездушные

Бездушные персонажи **НЕ** получают особенность **ДУХ**а. Вместо этого запишите следующие особенности в графу ДУХА на листе персонажа:

Груз прошлого: при выборе НРАВА, вы НЕ получаете Добродетель. Вместо этого выберите ещё один Грех или Тайну. Вы получаете 1 пункт Резонанса каждый раз, когда ДМ начисляет вам хотя бы 1 очко опыта за ваши Грех или Тайну, который отыгрывается по всем обычным правилам Резонанса.

Во времени и пространстве: не отмечайте никаких цифр при определении возраста, но также набросайте кубиком события прошлого. Это отражает неисчислимое количество времени, проведённое персонажем в заточении в Комнате. ДМ тайно определяет время функционирования вашего физического тела до момента смерти.

Ходячая аномалия: любые эффекты Резонанса срабатывают на персонажа дважды.

Нет пути бездомным: переходя в новый Слой через Тропу, когда ДМ просит всех игроков сделать бросок на ПРЕОДОЛЕНИЕ ЛИМИТА, вы можете либо заставить всех игроков перекинуть свои проверки (применяются только новые значения бросков игровых костей), ЛИБО сказать ДМ-у, чтобы тот перекинул налагаемый на персонажей любые из Лимитов (второй результат уже невозможно отменить) Этим обыгрывается безразличность Бездушных к Слоям, а также возможность влиять на окружающую реальность. Однако за эту силу персонажу приходится тяжело платить: ДУХ бездушного персонажа не развивается с повышением базового уровня (потому что этого Духа просто нет).

Порой в тексте вы будете встречать фразы «кубик стата» или «бросок кубика стата». В первом случае возьмите максимальное значение дайса стата. Во втором случае сделайте бросок дайса стата. Повреждения кидаются в любом случае.

События жизни

Вам нужно выяснить три ключевых момента жизни персонажа. Сделайте три броска д12 по таблице:

1) обучение новым навыкам
2) события первых путешествий по Тропам
3) пройденные испытания
4) налаживание контактов
5) защита убеждений
6) строил отношения, находил друзей
7) жизнь – боль, получение травмы
8) пришлось блеснуть характером
9) последние путешествия по Тропам
10) сквозь огонь и воду
11) поражение
12) Взгляд в глаза Бездны

Узнав примерные события из жизни персонажа, выберите 3 навыка, к которым вы получите малый (+2) бонус. Выбор должен соответствовать получающейся истории, поэтому лучше обсудить эту самую историю с ДМом.

Нрав

Нрав - это то, каким стал персонаж в итоге путешествий по различных Слоям. Нрав условно состоит из трёх частей: Добродетель, Грех и Тайна. Предложенный нами набор из 12 пунктов на каждую часть нрава не ограничивает вашу фантазию – вы вольны, с позволения ДМа, придумывать свои варианты.

Если вы не хотите долго выбирать и хотите добавить в игру немного больше веселья, сделайте бросок д12 и выберите все детали нрава случайным образом. Должно получиться интересно, особенно если задумываться о связи нрава и предыстории.

Каждая часть нрава даёт вам определённый **символ**. Все полученные символы позже определять свойства воздействия на **Резонанс** персонажа, описанный далее. Оговоримся сразу, какие символы каким частям нрава присущи:

Δ – это добродетели, грехи и тайны, связанные с действиями. То, что сподвигнет персонажа к благородным действиям или толкнёт к низким поступкам. То, что заставит персонажа подействовать в этой ситуации именно так, а не иначе.

Ψ - это добродетели, грехи и тайны, связанные с эмоциями и психологическим состоянием персонажа. Связано с событиями, которые могут повлиять на психологическое состояние персонажа, помогая ему сосредоточиться, или, наоборот, повергают его в пучину отчаяния.

Ω - это добродетели, грехи и тайны, связанные со знаниями. Секретные знания, мысли, которые не дают спокойно жить, или нечто будоражащее сознание.

Добродетель персонажа отображает крепость воли, собранность и моральный кодекс. Выполняя любую задачу, связанную с выбранной добродетелью, вы можете попросить у ДМ-а предоставить вам дополнительный пункт Резонанса.

Это обыгрывает возможность воздействия персонажей на материальное пространство за счет всплесков эмоций и духовных сил. ДМ может наградить вас, либо отказать, но если это его прихоть и никто из игроков не согласен с этим решением, то он теряет 5 пунктов Сотворения.

Заметим, что Добродетель – это не Грех, и использовать его для мотивации к действиям игрока ДМу не следует.

Примеры добродетелей:
1) **Меценат**. **Δ**
2) **Наставник**. **Δ**
3) **Герой**. **Δ**
4) **Сорвиголова**. **Δ**
5) **Эмпат**. **Ψ**
6) **Хладнокровный**. **Ψ**
7) **Берсерк**. **Ψ**
8) **Манипулятор**. **Ψ**
9) **Хранитель**. **Ω**
10) **Учитель**. **Ω**
11) **Доктор**. **Ω**
12) **Хроникёр**. **Ω**

Грех персонажа отображает его слабые стороны, склонности, точки наименьшего сопротивления, которые постоянно влияют на его эффективность и работоспособность. ДМ за 5 очков Сотворения может «активировать» грех персонажа, чтобы вынудить его действовать так, как выгодно или кажется логичным сейчас ДМу. Сопротивляться этому нельзя, разве что у персонажа есть глубокие моральные предпосылки. Однако каждый раз, успешно преодолевая слабость, вызванную ДМом, вы получаете 3 единицы опыта в конце игровой сессии!

Заметим, что Грехи у персонажей вовсе не означают, что все они поголовно убийцы и хитрецы. В мире встречаются люди с исключительной человечностью и перцепцией. Но «кто не без греха?».

Например, если персонаж с Добродетелем «Герой» и Грехом «Садист», по решению ДМ-а начнёт пытать несчастного уличного вора, то это оставит явный негативный отпечаток в игре. Однако если это благородный паладин, который сошёлся в поединке с еретиком и противником его веры, то ДМ вправе активировать грех персонажа, чтобы тот добил еретика, даже если тот имеет значение для задания команды. И в этом нет ничего плохого, ведь это придаст истории новый сюжетный поворот.

Также ни в коем случае нельзя использовать грехи, чтобы сталкивать друг с другом персонажей (а значит и игроков), ведь это негативно скажется на игровой обстановке, а, может, станет причиной обиды или ссоры. Не делайте этого, ведь основой любой НРИ является командный дух и совместное творчество, а не противостояние. Лучше подскажите товарищу, как лучше обыграть противостояние его Добродетеля и Греха, чтобы это круче смотрелось в игре.

Применять влияние ДМа на персонажа старайтесь не более 3х раз на игру! Это важно для баланса сил!

Примеры грехов:
1) **На слабо**. **Δ**
2) **Садист**. **Δ**
3) **Неоспоримая правота**. **Δ**
4) **Безответственность**. **Δ**
5) **Маски**. **Ψ**
6) **На дне бутылки**. **Ψ**
7) **Ярость**. **Ψ**
8) **Хаос**. **Ψ**
9) **Тирания**. **Ω**
10) **Секреты**. **Ω**
11) **Интриган**. **Ω**
12) **Невежа**. **Ω**

Тайна персонажа – это тот фундамент, который необходим ДМ-у, чтобы построить долгую игру, с драмой. Тайна – это нечто вроде персонального задания персонажа, которое он никогда не сможет оставить. Главная задача тайны – повлиять на игру, добавив в неё дополнительное задание. Если группа справляется с источником угрозы чьей-то тайны, то это считается командным достижением, которое приносит 5 очков опыта.

Примеры тайн:
1) **Охотник в деле**. **Δ**
2) **Значит, война**! **Δ**
3) **Вендетта**. **Δ**
4) **Найти и потерять**. **Δ**
5) **Былая связь**. **Ψ**
6) **Должок**. **Ψ**
7) **Неприязнь**. **Ψ**
8) **Кошки скребут**. **Ψ**
9) **Чёрные знания**. **Ω**
10) **Одним глазом**. **Ω**
11) **Знак зверя**. **Ω**
12) **Пути Бездны неисповедимы**. **Ω**

Вспомогательные детали

Добавьте персонажу ещё несколько отличительных черт, чтобы окончательно подчеркнуть его уникальность. В полной книге правил вы найдете множество примеров отличительных черт персонажей, а также найдете систему случайной генерации этих деталей. Однако на данном моменте просто выберите сами по следующему списку:

1) Соц. класс;
2) «Все началось с того что…»;
3) Количество родных и их состояние;
4) Стиль одежды;
5) Волосы и их цвет;
6) Особенная вещь для персонажа;
7) Уникальная деталь внешности;
8) Аксессуары.

Шаг 2: Раса

Понятие расы в промежутке между миров – относительное понятие. Здесь раса воспринимается не как биологический вид Странника, а как его духовное начало, совокупность того, что было до первого странствия, и что вытолкнуло его на Тропу.

Выберите одну и приведенных ниже рас. Запишите все ее бонусы в соответствующие колонки на листе персонажа.

«Статы» показывает какой стат персонажа вы увеличиваете на один шаг (+).

«Навыки» - какие навыки вы можете увеличить на 1. Если вы не приобрели эти навыки за счет класса, то совершаете попытки с малым бонусом (+2), но получаете кубик неудачи на чистую 1 на брсоке.

«Черта» - некая особенность, которая работает «пассивно», т.е. всегда, ее не нужно «активировать».

«Хиты» - на какое значение нужно увеличить хиты персонажа, чтобы узнать их максимальное значение. Хиты вычисляются как максимум кубика Тела плюс значение в этой графе.

«Тренировки» - открытые ячейки тренировок.

«Сила» - уникальная расовая способность, которую нужно «активировать».

«Предметы» - вещи, которые получает персонаж помимо денег, о которых вы узнаете позже

Ведомые

Избранных Девятиэтажкой называют Ведомыми.

Ведомые прибывают из самых различных Слоёв по пути, который им создала искривлениями пространства Девятиэтажка. Духовным Средоточием Ведомые связаны с Девятиэтажкой, а через неё – друг с другом. Каждого Странника что-то выбило из его родного мира. Обычно это некая сила, инородная и часто непостижимая для обычных смертных. Однако зачастую Ведомые не отмечены никакими иными силами между Слоёв кроме как Девятиэтажкой. Можно сказать, Девятиэтажка специально выбирает тех индивидов, которые ничем не примечательны, «серых мышек» из самых захолустных уголков Слоёв. Национальность Ведомого может быть любой, однако испытание Девятиэтажки оставляет глубокий след во внешности персонажа. Это специфичный бледный или тёмный цвет кожи. Словно выцветшие глаза, чуть отсутствующий взгляд. Им присуще постоянное желание закрыться, отвернуться, скрестить руки, укутаться в капюшон.

Народ-загадка, Серые Смотрители, Ведомые**.**

Статы: Чутье +
Навыки: +1 к дальнему бою, аура и малый бонус к восприятию
Черта: «Астральное эхо» - вы всегда получаете средний бонус, связанный с ритуалами, навыками, знаниями и действиями, относительно призраков, духов, потусторонних сущностей, а также взаимодействием с их миром.
Хиты: +10
Тренировки: Тропоход
Сила: «**Стопами боли**» - раз за столкновение, когда персонаж получает повреждения, вы можете пройти проверку шока тела со сложностью, равной полученным повреждениям. Если бросок успешен, сократите повреждения на д12.
Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, астральный якорь, длань призрака (3 шт.), нитевая верёвка, 10 тиров

Дуалы

Факт в том, что жители миров, где пробуждает слишком много душ, постепенно пропадают навсегда, становятся частью Бездны или просто бесконечным потоком Нитей. Но раса дирров была не такой. Дирры смогли заглянуть в остальные миры, найти там свои альтер-эго, копии из иных миров, дуалов.

Дирры предстали перед своими дуалами в том виде, в каком смогли воплотиться. И ирония в том, что в известном материальном пространстве, они принимают вид существ, которые на вид слишком уж похожи на жутких демонов. Но дирры лишь выглядят так, их сознание практически идентично их дуалам. И поскольку дирры живут в сознании дуала, при этом иногда могут принимать форму демоноподобного существа, их принято называть внутренним демоном. Иннером. Катаклизм, который заставил бежать дирров из их родного мира, заставил их переходить через Параллель в первые попавшие Слои. И оставшееся время жизни дуала отражается в его глаза: цвет вокруг зрачка приходит в движение, медленно крутясь по часовой стрелке.

Статы: Интеллект +
Навыки: +1 ауры, академические знания, зов
Черта: «Пустая жизнь. Вы перекидываете все единицы на кубиках, когда делаете любые проверки, связанные с Тропами, исключая атаки и мистические эффекты против существ с типом «Тропы».
Хиты: +10
Тренировки: открыта ячейка «**Амбидекстр**». Она относится равнозначно ко всем конечностям. Это значит также, что и оболочка, и иннер могут держать двуручное оружие, получая обычный штраф и стоимость в * за бой в двух руках.
Сила: «**Морф». Требование: 5+ (Тело + Интеллект). Цена: 4* Необходимо применение яйца ангела в начале дня.** Раз в столкновение и на 12 минут из тела оболочки вырывается иннер, или, его часть, в виде рук, костяных крюков или щупалец (по вашему выбору). В первом варианте это просто две дополнительных руки, идущие со спины. Во втором варианте – натуральное оружие (повреждения д4+Тело), которым можно цепляться за различные поверхности и двигаться со стоимостью 2* за клетку, получая при этом малый бонус (+2) ко всем навыкам манёвров. В третьем варианте щупальцами можно манипулировать как плетьми, хватая и швыряя предметы по правилам бросков, а также делать подсечки через клетку.
Предметы: ангельская ноша (3 эссенции), кристаллический маркер, ангельский колокольчик, бутылка колы, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, волновой якорь.

«Требование сил» - Это необходимая сумма шагов (+) в статах. Пока этой суммы в статах нет, силу использовать нельзя, только если ДМ не разрешит сделать это со штрафом или за д12 пунктов Сотворения. Решайте сами.

«Цена» силы – это количество ресурсов персонажа, которые нужно потратить в ваш ход, чтобы активировать силу.

Застрявшие

Застрявшие являются одной из самых необычных рас в мире Троп хотя бы потому, что они когда-то были обычными людьми: их родина – настоящее место, где они жили, их добродетели – то, что помогало им жить, как и их грехи. Но их тайна – это просто наверняка причина их смерти. Да, что-то остановило их сердце, убило мозг, поглотило тело, и сам человек никак не мог этому сопротивляться. Но самое худшее погибшего ждало впереди. Вместо того, чтобы попасть в бесконечный поток душ, который постоянно стремится из Бездны, умершие буквально застряли между миров. Особый духовный контур хранит примерные очертания бывшего тела. Поэтому Застрявшие не могут поменять пол, возраст или характерные черты при такого рода возвращении. Однако на новое тело Застрявшего так же влияет первый Слой, куда он проникает, чтобы взять кусочек материального. Таким образом для Застрявшего из Внешнего Слоя будут присущи острые черты лица, до гротескного подчёркнутая прямота. Если Застрявший приходит во Внешние Слои, то до гротескного округлые, неравномерные, порой даже аморфные черты лица с меняющимся цветом глаз.

__Статы__: Тело +
__Навыки__: +1 выдержка, +1 концентрация, +1 крепкость
__Черта__: «**Суть вещей**» - средний бонус против иллюзорных эффектов, эффектов чар, а также против обмана или забалтывания.
__Хиты__: +10
__Тренировки__: открыта ячейка «Последний герой»
__Сила__: «Я еще не пал» - раз в столкновение, когда враг атакует персонажа, вы можете заявить эту силу ПОСЛЕ выяснения результата атаки, но ДО получения повреждений. Вместо хитов сокращается усталость. Если уровня усталости не хватает, все равно наступает критическое состояние.
__Предметы__: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 35 тиров.

Искры Жизни

Вселенных Цепи так много, что в них можно найти существ, которые живут за гранью обычной для человека материи. Такими существами были когда-то дирры (ныне известные больше как иннеры) и кинты (ангелы хаоса), но они – не единственные подобные существа. Самыми первыми и могущественными из них были Искры Жизни.

У каждого Странника есть развивающаяся Искра.

Выберите одну Искру. Запишите ее бонусы и способность. Каждый новый базовый уровень развивайте Искру на один ранг. Если вы полностью развили одну Искру, то можете начинать развивать другую.

__**В чем скрывается Искра?**__ Эта пометка далее по тексту показывает тот предмет, в котором «живет» Искра Жизни персонажа. Каждая Искра «любит» свой тип предметов. Что именно это за предмет решать только вам, но предмет должен подходить для «требования» Искры. Если вы теряете предмет или с ним что-то происходит, то вы не можете пользоваться способностями Искры сутки. После этого Искра витает рядом с персонажем до тех пор, пока не найдется первый предмет, подходящий для Искры. Действующие сами решают что это.

Грани – уникальная вспомогательная способность, помогающая вам использовать имеющиеся ресурсы персонажи. Грани могут быть активированы только раз в раунд (или же раз в 5 секунд).

Искра Гнева
Скрывается в: военных предметах, знаках отличия, гильзах, жетонах и т.п.
__**Стат**: + Тело, Чутье или Воля__
__**Грань Гнева**__: ваш классовое значение адреналина увеличивается на 1 (не может стать больше +4), за 3@ получите малый бонус к любому броску атаки или к любому маневру, чтобы добраться до врага.
Штурм: особая сила.

- **Цена**: физическое действие, а также 3@ и 3# (стоит на @ и # больше каждый новый ранг).
- **Дальность и цель**: только на себя.
- **Эффект**: +3 к атаке (считается единым бонусом); +1 за каждый новый ранг.
- **Особое**: вы сами выбираете сколько ресурсов уплатить (например физическое действие, 4@ и 4# за +4 к атаке, хотя на 5м базовом уровне можно заплатить физическое действие, 7@ и 7#, чтобы получить +7 к атаке). Нет необходимости всегда делать максимальный «заряд» способности.

Путевая Искра
Скрывается в: талисманах, кулонах, подвесках
__Стат: + Координация, Эрудиция или Нити__
__Грань Пути:__ навсегда увеличьте ваш запас действий на 1*; вы можете потратить д12#, чтобы подвигаться на д12 клеток (если # потрачено больше, чем полученное движение, то вы игнорируете сложную местность).
Блуждающий огонёк: особая сила
Цена: призыв - 3*, 3# два раза в столкновение
Движение – вместе с персонажем или за *, или за +, или за # на 3 клетки.
Дальность: кубик Нитей, максимальное значение.
Цель: призыв в ближайшую свободную клетку.
Эффект: вы призываете призрачного элементаля, который похож на дымящийся огонёк в два кулака. Огонёк замечает различные цели или проводит вас к определенному месту, в соответствии с описанием.

Недостаток: персонаж концентрируется на призванном элементале, поэтому не может использовать действие бега. Свойства Огонька в зависимости от уровня:
1 уровень: Огонёк является отличным освещением в пределах максимального значения кубика Нитей (НЕ дальности действия Искры).

- Огонёк работает как охранная система пока вы спите и разбудит вас сразу же, как кто-то войдет в радиус действия Искры. Чтобы спрятаться от Огонька противник получает большой штраф (при сложности 15), и даже если у него это получается, вы делаете проверку, чтобы заметить цель без каких-либо штрафов.
- Огонёк ярко светится рядом с иллюзорными предметами и местами с иллюзиями.

2 ранг: Огонёк может проводить на дистанцию дальности к схожему месту, описание которого вы дадите.
3 ранг: Огонёк ярко светится рядом с секретными дверьми, проемами, сейфами и т.п.
4 ранг: Огонёк приведет к ближайшему месту, подходящее под описание, данное вами, находящееся на доступной дальности. ДМ-у следует обыграть Огонёк как более точный проводник, чем ранее.
5 ранг: Огонёк начинает мерцать, когда рядом с персонажем в пределах дальности находится противник определенного типа. Тип противника игрок должен выбрать сразу, как получает эту способность. Варианты типов противника: существо из какого-то Слоя (в том числе Внутреннего или Внешнего). Определенная раса, демоны Бездны, ангелы Хаоса, слуги Зияния и т.п. Обсудите это с ДМом.
6 ранг: Огонёк проводит вас точно к тому месту, которое вы опишите. Огонёк будет искать его в пределах дальности или будет компасом.
7 ранг: все невидимые противники в клетках рядом с Огоньком становятся видимыми.
8 ранг: Огонёк проведет вас к ближайшему Зиянию, а также поможет войти в него без каких-либо предметов. Эта способность действует на всю команду.
9 ранг: выберите еще два типа противников.
10 ранг: Огонек будет вести вас к любому ближайшему предмету или объекту, который вы назовете. Это может быть что угодно: принцесса в замке, всесильный артефакт, или маленькая шоколадка.
Замечание: Огонек может существовать только в пределах дальности действия Искры, поэтому если вы резко отдалились от Огонька по любой причине, то Огонёк развеивается и его необходимо призывать заново.

Укрепляющая Искра
Скрывается в: частях одежды, аксессуарах
Стат: + Тело, Интеллект или Воля
Грань Укрепления: навсегда увеличьте максимум хитов на 1; вы можете потратить 1#, чтобы получить малый бонус к защите или крепкости.

Доспех: особая сила
Цена: 5*, 3@, раз в столкновение (+1 раз на 5м базовом уровне).
Эффект: в зависимости от ранга развития Доспеха:
1 ранг: вылечить себе д8.
2 ранг: вылечить д10.
3 ранг: вылечить д12.
4 ранг: каждое лечение Доспехом восстанавливает столько же доспешных хитов.
5 ранг: вместо лечения себя на д12, вы можете вылечить всех союзников в соседних клетках на д6.
6 ранг: каждое лечение Доспехом дает бросок Нитей к защите на ход.
7 ранг: лечение Доспехом начинает лечить травмы и отравления.
8 ранг: лечение Доспехом начинает лечить критические травмы, а также болезни, но не восстанавливает потерянные части тела.
9 ранг: окружающих союзников можно лечить на д10 хитов.
10 ранг: лечение Доспехом восстанавливает персонажу даже утерянные конечности.

Пси Искра
Скрывается в: кристаллы любых типов
Стат: + Интеллект, Скорость или Харизма
Пси Грань: Уровень стресса персонажа увеличивается на 1; за 3# вы можете отнять у ДМа пункт Сотворения, увеличить стоимость активации Греха на 2, или получить малый бонус (+2) к знанию.
Эмпатизм: особая сила
Цена: 3* за активацию и 1# в ход.
Дальность: Нити+Чутье, максимальное значение
Недостаток: персонаж настолько погружается в души других существ, что не может предпринимать действия движения быстрее обычной ходьбы, не может применять атакующие способности.
Эффект:
1 ранг:

- ДМ делает смутные намёки о поверхностных мыслях окружающих существ.
- рассказывает об аурах окружающих существ в радиусе действия. Описания должны намекать о состоянии того или иного не игрового персонажа (далее – НИП).
- Один раз в столкновение вы можете спросить ДМа, врет ли НИП, и в чем конкретно (но не почему, и что именно), а ДМ никак не может утаить правду.

2 ранг: в состоянии Эмпатизма перекидывайте по разу любые кубики восприятия, если они вам не нравятся. Применяется второе значение.
3 ранг: взаимодействие с паранормальными интеллектуальными существами такими как: драконы, призраки, демоны, конструкты и т.д.
4 ранг: отношения с конкретным НИП на уровень лучше раз в столкновение.
5 ранг: вы вправе узнать, как именно расположены уровни отношения любого НИП относительно любого персонажа.

6 ранг: можно один раз перекинуть все кубики во всех неагрессивных социальных взаимодействиях.
7 ранг: детектор лжи теперь действует 3 раза в столкновение.
8 ранг: Когда вы лжете НИП, а те успешно откидывают восприятие, то они обязаны перекинуть кубики.
9 ранг: вы всегда знаете, врет ли вам НИП, который ниже вас в базовом уровне.
10 ранг: вы получаете большой бонус к атаке по всем целям, находящимся в зоне действия Эмпатизма, делаете одну атаку, после чего действие силы заканчивается.

Теневая Искра
Скрывается в: под кожей на запястьях
Стат: + Харизма, Координация или Чутье
Грань Теней: Вдохновение увеличено на 1#; сжигая 3@ (понижает текущий уровень адреналина, а не обменивается как выгода) вы можете получить малое прикрытие или увеличить серьезность текущего прикрытия на один шаг, либо вы можете скрыть все мистические ауры и эффекты, исходящие от вас.
Хамелеон: особая черта
Эффект: Каждый ранг в Хамелеоне дает новый уровень бонуса ко всем проверкам скрытности, скрытных движений, проникновению и ухода от обнаружения.
На 1м уровне вы получаете три малых бонуса (+2+2+2). На следующих уровнях вы увеличиваете этот бонус (малый в средний или средний в большой). Помните, что на бросок может применяться только три бонуса.
Пометка: Хамелеон – это мистическое воздействие, поэтому, при хорошем броске, вас могут перестать замечать обычные люди, даже если будут смотреть на вас в упор. А вот сверхъестественные феномены и различные детекторы магии могут заметить вас как обычно.

Классы

Выберите для вашего персонажа класс, который отображает подготовку и волевое воспитание в своем путешествии по Тропам. Выбрав класс, запишите все его способности, бонусы, прибавки к ресурсам персонажа, выберите навыки по обозначенным критериям, и выберите одну из обозначенных сил.

Как мы уже упоминали ранее, у вашего персонажа есть не только базовый, но и классовый уровень. Это абсолютно разные понятия и оба эти уровня развиваются отлично друг от друга, хоть и частично связаны. Каждый выбранный вами класс даёт набор из трёх **достижений**, получая которые каждую игру вы будете получать **базовый опыт**. Базовый опыт повышает базовый уровень. Сейчас важнее заметить, что **классовый уровень растёт за счёт повышения ваших классовых навыков**. У каждого персонажа есть **три группы навыков: основные, вторичные и меньшие.** В начале игры вы выбираете 1 основной, 2 вторичных, и 3 малых навыка по требованиям класса. Чтобы приобрести новый навык, нужно потратить 12 пунктов тренировок, о которых будет сказано позже.

Чтобы увеличить свой классовый уровень, вам необходимо:

- 3 раза развить основные навыки; каждый основной навык растёт за ✓✓✓
- 4 раза развить вторичные навыки; каждый вторичный навык растёт за ✓✓✓✓
- 5 раз развить меньшие навыки; каждый меньший навык растёт за ✓✓✓✓✓
- ✓ - пункт профессионального опыта в навыке; чтобы получить ✓, необходимо сделать столько успешных (или в три раза больше провальных) действий данного навыка, на какое значение этот навык сейчас развит, плюс в три раза больше за специализацию, если она есть.

Пример: Чтобы увеличить вторичный навык «ближний бой», игроку понадобится накопить ✓✓✓✓. Навык развит на 3, а это значит, что ✓ игрок получит, если 3 раза успешно поразит противника в ближнем бою или 9 раз промажет.

Облегченная версия получения проф опыта

Описанный выше вариант получения ✓ бесспорно чрезмерно детализирован специально для тех ДМ-ов и игроков, которые любят точность в вычислении. Также описанный выше метод пригодится в спорных моментах и в возможных возникающих спорах.

Однако если вы не хотите тратить время на вычисления, а в игру хотите добавить больше динамичности, не останавливаясь на подсчёте + и -, то начисляйте ✓ примерно каждые 4 часа реального времени игры. Договоритесь с ДМ-ом, какие три условия вы должны выполнить тем или иным навыком за это время, чтобы впоследствии получить ✓. Если ваша игровая группа состоит из проверенных знакомых людей, то удобнее будет использовать облегченную версию подсчёта. Также используете эту версию получения проф опыта, чтобы поднять настроение вашим игрокам, либо вернуть интерес, если таковой начинает исчезать.

Преимущества от повышения классового уровня

Каждый раз, повышая классовый уровень:
+1 к ведущему (самому первому основному) навыку;
+ к хитам, в зависимости от класса;
Каждый чётный уровень + к **стату на выбор**.
Каждый нечетный уровень выберите новую классовую силу.

Классовые черты
Ниже рассмотрим черты, которые встречаются в описаниях классов, чтобы не повторяться каждый раз при описаниях позже.
Хиты: есть хиты, которые вы получите сразу же на 1м классовом уровне, а есть хиты, получаемые каждый новый классовый уровень.
Адреналин: количество адреналина, который вы получаете каждый новый ход в столкновении.
Тренировки: открытые и бонусные ячейки тренировок.

Детали сил

Волна – значит на эффект силы можно повлиять мистическими навыками.

Зрение – особый статус при котором освещение действует на персонажа на категорию лучше. Обычное Зрение позволит вам видеть в плохом освещении, получив малый штраф во мраке.

Продолжительная – значит эффект силы действует до конца столкновения, на 12 минут, либо пока владелец не прекратит ее действие за 3*.

Поддержание – определённое количество #, которое необходимо для того, чтобы сила продолжала работать. В какой и на какой период – описано в силе. Если в начале нового хода вы не можете (или не хотите) уплатить это значение, то действие силы мгновенно заканчивается.

Порог – защита от отмеченного типа повреждений, буквально снижает количество полученных повреждений от источника.

Нитевая – сила имеет явно сверхъестественную природу и выдаст в вас Странника за километр.

Комбо – сила может начать и участвовать в боевой комбо. Если в силе нет такого слова, то после ее применения нельзя продолжать комбо.

Заканчивает комбо – сила заканчивает комбо, и после неё в этом ходу персонаж атаковать не может.

Контратака – эту силу можно применить вместо стандартной контратаки

Ритуал – особый тип силы, которую нужно делать 5 минут (50 ходов) без перерыва (иначе всё заново, плата не возвращается), потратив при этом д6 # за каждый ранг ритуала, если в силе не указано иного. Каждый ритуал требует места и особой подготовки. Для проводящего ритуал важна сосредоточенность. Действующие могут посчитать, что различные факторы окружения могут мешать ритуалисту, накладывая штрафы или вынуждая делать проверки навыков выносливости.

Кроме перечисленного для ритуала необходимые необычные компоненты и ингредиенты. Тиры являются универсальные компонентом, но в разных Слоях вы можете обнаружить различные предметы, которые заменяют собой компоненты определенной стоимости. Такие вещи либо даны в графе предметов, либо их придумывает ДМ.

Количество компонентов и их стоимости зависит от уровня ритуала, который указан в деталях сил (ритуал I – это ритуал 1го уровня). Каждый новый уровень ритуал требует компоненты всех предыдущих уровней.

Уровень 1 – 1 компонент стоимостью 10 тиров

Уровень 2 – 1 компонент стоимостью 25 тиров

Уровень 3 – 1 компонент стоимостью 50 тиров

На деле ваш персонаж вовсе не перетирает универсальные деньги в порошок, который становится компонентами для ритуала. Это значит, что он за них добывает различные предметы у окружающих, либо использует необычные свойства кристаллов тира.

Быстрый ритуал – как ритуал, но делается за минуту (10 ходов).

Энергетическая – сила имеет особый тип урона, который буквально прожигает противника и игнорирует такое значение любого Порога (по броне бьет в 2 раза больше) цели, сколько полученное **значение одного кубика повреждений** с энергетическим типом.

Оружейник: стрелковый атакующий класс

Также известные как маги Гало, на деле они – выходцы одного из девяти Орденов, что тысячелетия находятся между Слоёв, постигая секреты Нитей, пространств и жизни. Существует слух, что сами Ордены отбирают своих будущих учеников, чтобы через испытания и странствия сделать из них уникальных мощнейших Странников. Какой цели это служит: войне между Орденами, поиску Минотавра, открытию Слоя рая или ада – лишь догадки и теории. Учение Гало говорит: чем лучше ты умеешь пользоваться оружием, чем мягче и плавно можешь двигаться, тем лучше тебя слушаются окружающие энергии.

Отличительные способности

Нитиевая грация – **Координация +**, и можете применять каждое столкновение силы архетипа Гало без траты # столько раз, сколько + в вашей Координации.

Танец битвы – раз в столкновение, достигая кубика эффекта при атаках любого вида, восполните бросок **кубика Харизмы** пунктов Вдохновения.

Орден – вы открываете ячейку тренировок «**Клинки**». Также выберете одну из функций из приведенных ниже:

- **Хаос** – все заклинания с типом **призыв** и **огонь** стоят для вас на # дешевле;
- **Шторм** – вы можете использовать как часть комбо заклинания из I-III ячеек **Молнии** и **Зноби**.
- **Покой** – заклинания I-III ячеек **Натура** и **Покой** при колдовстве лечат вас на 1 хит, либо чинят броню на вашем теле на 1.
- **Поток** – применение заклинаний с типом Солнце или Пси дает 1@.

Все обозначенные виды заклинаний считаются вашими силами Гало и идут в учет Нитевой Грации. Вы получаете одно заклинание из ячейки 1го ранга в одной из обозначенных ячеек заклинаний.

Навыки: 2 боевых, 2 ухищрения, 1 мистический, 1 любой.

Бонусы к навыкам: +1 к одному навыку из группы техники, манёвра и Нити.

Ведущий навык: должен быть боевым.

Хиты на 1м уровне: +5

Хиты каждый классовый уровень: +3

Адреналин: +4

Открытые ячейки тренировок:
Пистолеты I, Кинжалы I, Шаги I

Тренировки: возьмите еще 2 тренировки

Силы

- **Серпантин** (5+ (Координация+Нити), 5#, комбо) – делая дистанционную **не Нитевую** атаку, вы можете заявить эту силу – атака снижает уровень укрытия на **одну градацию** (было полное – стало частичное), а если его нет, то вы получаете малый бонус на попадание. Также данная атака наносит дополнительно **+д6** повреждений.
- **Дозарядка** (4+ (Скорость+Воля) 4#, ментальное действие, Нитевая, комбо) – делая **не Нитевую** дистанционную атаку, выберите тип энергии (огонь, холод, электричество). Ваша атака наносит дополнительно **+д8** повреждений этим типом энергии.
- **Движение бритвы** (4+ (Тело+Интеллект), 3#, физическое действие, комбо) – вы моментально рвете ближний бой и отодвигаетесь на клетку назад, **если это возможно** (если нет – в любую свободную клетку в сторону), нанося дистанционную атаку в продолжение комбы, но в любом случае можете получить кубик боевого эффекта.

Паладин: защитник и потусторонний детектив

Если Странник встречает на Тропе паладина, которых также называют Мистерами, значит либо он в опасности, либо за ним прислали, и тогда можно сразу умереть на месте. Дело в том, что Мистеры – это нечто вроде потусторонних полицейских, которые выполняют приказы непосредственно Трибунала, хотя и не являются солдатами Серебряного Семейства. Охота на буйных духов, контроль над сохранением секретности мира за гранью понимания бионтов, контроль мистической активности на своем участке (чаще всего города). Они – рыцари междумирья.

Отличительные способности

Знак Древних: персонаж – оружие власти, что дает ему особое положение, а значит встречные НИП будут вести себя соответственно. Также получите + Харизма и восстанавливайте бросок кубика Тела #, если персонаж становится целью мистических сил.

Глаз Истины: Эрудиция заменяет один элемент броска восприятия, инициативы, и шока реакции. Также персонаж видит Астрал как реальный мир без проверок астрального чутья.

Обязанности: в командном Приюте Странников часть, которую предоставляет Мистер, выводит в тот город, к которому приставлен персонаж (это город родины, либо сделайте аналогичный выявлению родины бросок, чтобы узнать куда выводит дверь). Другие Мистеры могут приходить к нему, выдавая задания, помогая и подсказывая. Но также они придут за всей командой, если кто-то нарушит заветы Семейства. Если вы играете без правила Приюта Странников (будет описано после параграфа с предметами далее), то в полисах вы можете напрямую обращаться к местной власти или наоборот.

Рука Правосудия: первое попадание по цели в Столкновении игнорирует все защитные особенности, а голые руки могут касаться астрального мира без каких-либо проверок.

Выбрать Навыки: 2 боевых, 1 социальный (не ухищрения), 2 мистических, 1 любой.
Бонусы к навыкам: +1 к ближнему бою, печати, изгнание.
Ведущий навык: должен быть боевой.
Хиты на 1м уровне: +6
Хиты каждый классовый уровень: +5
Адреналин: +1
Открытые ячейки тренировок: Доспех I (дважды), Солнце I
Тренировки: возьмите еще 1 тренировку

Силы

- **Каратель** (5+ (Харизма+Тело), 3#, 3@, комбо) – попадая по цели любой атакой, добавьте половину броска Харизмы как бонус к повреждениям, либо полный бросок Харизмы, если цель применяла мистический эффект в прошлом ходу или два кубика Харизмы, если является бездушной (нежитью).
- **Связь Знаков** (5+ (Эрудиция+Нити), действие характера, 4#, Нитевая, поддержание #) – дальность равна максимуму Харизмы. Одна цель получает малый штраф на все атаки, направленные не в персонажа, и, если делает это, получает Тело повреждений. То же самое случается если цель выйдет за границы эффекта.
- **Знак Дружбы** (4+ (Харизма+Эрудиция), действие характера, 3#, 2@) – нужно коснуться цели. Выберите одно из двух: сократить следующие повреждения по цели до конца Столкновения на бросок Харизмы (при этом сам паладин получает половину этих повреждений), ЛИБО исцелить цель на половину броска Тела (всегда округлять вниз, но минимум 1).

Ткач: искажающий материи доктор

Ткачи-химеры представляют настоящий парадокс Слоёв. Теория обмена материи действует на них в полную силу: их тела частично формируются при переходе, в зависимости от каждого Слоя. Химеры учатся использовать эту особенность в плюс себе: изменяясь с реальностью, они могут изменять её. Вполне вероятно, что легенды об оборотнях (а может, и некоторые оборотни в определенных Слоях) произошли именно от Странников Химер.

Химеры сами следуют закону равноценного обмена, словно легендарные алхимики из некоторых Слоёв: они преобразуют форму материалов, сливая их воедино или рассекая, словно скальпелем. Важно то, что своими способностями Химеры никогда не могли создавать что-то новое, зарождать жизнь, хотя многие ученые из их рода пытались изучать силы Тёмного Хаоса и «кукольную магию».

Некоторые Ткачи путешествуют по Слоям, чтобы найти новые объекты для своих исследований. Другие переходят, чтобы попытаться найти новый дом, где им не нужно будет поглощать живую материю, поддерживая таким образом своё существования. Разница между этими Ткачами столь тонка, что выражается в самом настоящем безумии, и множестве пришитых частей тел не туда, куда надо.

Отличительные способности

Переформирование – вы получаете **Интеллект** +, а также выберите **одну** из форм, приведенных ниже - вы можете обращать части своего тела в звероподобные аналоги; количество частей тела, которые вы можете изменить, равно + в **Интеллекте**:

• **Эфирный хищник** – лапы дают природное оружие (д8+Тело урона), ноги – малый бонус на навыки манёвров, голова – к интуитивному восприятию;

• **Астральный сталкер** – лапы дают малый бонус к проникновению, голова - к любому навыку в слежке и Зрение I, торс – к рецидиву.

• **Обитатель Ид** – руки дают возможность взлетать на столько клеток вверх (требуется изменить сразу две руки), сколько шагов в Теле; голова – малый бонус к знаниям; торс – малый бонус к навыкам Ид; ноги – сокращает любые (даже насильственные) перемещения персонажа на 3 клетки (метра).

Внутренние пространства – плоть для Химеры есть лишь контейнер его духа. Вы получаете доступ к 6 **ячейкам** для предметов прямо в своём теле. За 3* вы можете достать хранимый предмет или убрать любой предмет в руке.

Отработка – «топливом» для способностей Химер может стать не только их кровь. **Один раз** в час за 6* вы можете поглотить тело (не предметы) противника **в предсмертном** состоянии, если его **Тело** или физ. атрибут меньше вашего. При этом вы восстанавливаете бросок кубика **Нитей** хитов и бросок кубика **Тела** Вдохновения.

Навыки: 2 знания, 2 разговорных, 1 ухищрение, 1 любой.
Бонусы к навыкам: +1 к бандитизм, академические знания, дипломатия.
Ведущий навык: должен быть Знанием.
Хиты на 1м уровне: + 6
Хиты каждый классовый уровень: +3
Адреналин: +3
Открытые ячейки тренировок: Шаги I
Тренировки: возьмите еще 2

Силы

⇨ **Залатывание** (6+ (Эрудиция+Скорость), 3#, Нитевая, дальность: Интеллект, 6*) – Восстановите союзнику рядом с вами бросок кубика **Скорости** хитов.

⇨ **Плеть** (5+ (Скорость+Нити), 3#, Нитевая, Волна, дальность: Интеллект, 4*) – нанесите дистанционную атаку в пределах дальности. На попадание нанесите **д6+Нити** урона и либо притяните цель на бросок кубика **Тела**, либо оттолкните на половину броска кубика **Координации** клеток.

⇨ **Сшивание** (Ритуал I, Волновой) – объедините 2 предмета вместе. При помощи этого ритуала вы можете чинить сломанное подручными средствами, а также вправлять травмированные конечности (тоже подручными материалами). Прочность определяется бросками Волны или подходящего аналога по решению Действующих.

Каллиграф: боевой маг

Каллиграфы из братства Эхо Прознания умеют «слышать» голоса миров. Они ловят идеи, мысли, знание, витающее в обществе Слоёв. Причём делают они это не как телепаты или Мыслеходцы. Прознающие (или Эха) спокойно могут учиться любому знанию, которое можно найти в Слоях. Их можно назвать Странниками-учёными. Обычно считается, что истинные «волшебники» Нитей – это выходцы того или иного Ордена. Но даже сами орденцы называют Прознающих колдунами, знатоками. Называют их так потому, что они заслуживают этого постоянными исследованиями и экспериментами на Слоях.

Как и полагается в искусстве каллиграфии, движения таких Прознающих красивы и точны. Но также их движения и смертоносны, ведь каждый их шаг – это не просто новое сплетение энергетический Нитей, но новый слог, который ложится в их «путь оружия». Самих Каллиграфов не слишком волнуют какие-либо типологии их способностей. Вот очередная расписная ваза из храма дирров в далёком Слое – другое дело.

Отличительные способности

Тургор – ваш персонаж имеет изначальный запас Тургора, который равен максимум Воля+Интеллект.

Все прознающие могут творить Нитевые силы за счёт пунктов Тургора вместо пунктов Вдохновения. Вы можете просто сложить Вдохновение и Тургор. Также персонаж получает Нити +.

По ниточкам – переходя из Слоя в Слой, Прознающий восстанавливает весь Тургор.

Нитевый том – персонаж получает дополнительный предмет, Нитевый том (4 ячейки веса). Все свои силы Прознающий записывает в этот том, а также использует его как дневник. Нитевый том заменяет один из ингредиентов сил с типом «ритуал», а также даёт один переброс кубиков на провальную проверку таких сил в столкновении. Прознающий не может творить силы без тома кроме тренировок I ранга.

Эхо-этикет – тренировка в «Нитевом оружии».

Навыки: 2 боевых, 1 разговорный, 1 мистический, 2 любых.
Бонусы к навыкам: +1 к акробатике, скрытности и печати.
Ведущий навык: должен быть боевым.
Хиты на 1м уровне: +4
Хиты каждый классовый уровень: +4
Адреналин: +4
Открытые ячейки тренировок: Клинки I, Пистолеты I, Шаги I
Тренировки: возьмите еще 2

Силы

⇨ **На языке оружия** (6+ (Нити+Координация), 5# за активацию и 3# каждый ход, Нитевая, 4*) – атака с оружия требует на * меньше и вы получаете малый бонус на броски атаки, если вложили в атакующий манёвр Нитевую энергию. Эта сила действует до тех пор, пока вы платите за нее # в начале вашего хода.

⇨ **Первый Глиф** (5+ (Скорость+Воля), 5#, комбо, Нитевая) – атакуя Нитевой силой с использованием оружия, активировав эту силу, выберите одно:
Огонь - +Нити к повреждениям;
Холод – вы сдвигаете цель на бросок кубика Эрудиции в клетках;
Электричество – цель получает на ход штраф к броскам атаки по вашему броску кубика Тела.
⇨ **Рунный клинок** (ритуал I, Нитиевый) – выберите одно свое не механическое оружие с лезвием, сделав его Рунным Клинком. Когда вы получаете кубик эффекта, используя Рунный Клинок, вы восстанавливаете весь Тургор. Также вы можете призывать в вашу руку Рунный Клинок за 2*, если он находится в свободном доступе на дистанции максимального значения Интеллект+Нити. Эффект силы пропадает, если вы потеряли сознание или спите.

Черты

Черты – это отличительные особенности каждого персонажа, не зависящие от раса или класса. Они просто есть у персонажа. Порой в правилах вас просят сделать проверку шока или инициативы. Все это – черты, которые зависят от статов персонажа. Далее будут даны формулы вычисления этих черт. Запишите необходимые пометки в соответствующую графу в листе персонажа.

Хиты: максимум Тело+Раса+Класс+Искра (если есть), делится пополам на критические и регулярные
Действия (*): максимум Скорость+Интеллект+Искра (если есть)

Шок тела: Тело+Интеллект
Шок духа: Воля+Чутьё
Шок реакции: Координация+Эрудиция

Восприятие: Чутьё+Нити+базовый уровень
Интуитивная защита: 6 + шаги (+) Скорости или Интеллекта; против обычных атак применяется то, что больше; против огнестрельных атак то, что меньше

Стресс: максимальное значение Воля + Интеллект + Искра, (если есть).
Инициатива: Скорость+Чутьё+базовый уровень
Вдохновение: максимальное значение Нити + Эрудиция + Искра (если есть)
Адреналиновый порог: максимальное значение Тело + Харизма + Искра (если есть).

Характеристики и статы

Чтобы рассчитать описанные выше черты, вам понадобится окончательно узнать, какие статы у персонажа. Для этого следуйте простым шагам:

- Выберите наиважнейшую характеристику;
- Все статы выбранной характеристики увеличьте на шаг (+);
- Добавьте все шаги, полученные от расы, Искры, класса;
- Распределите еще по шагу (+) в три разных стата;
- Подсчитайте итог в каждом стате: д4 (+), д6 (2+), д8 (3+), д10 (4+), д12 (5+);
- В течение игры статы могут стать больше 5+, но за каждый шаг после этого увеличивает не увеличивает фактический дайс, а дает бонус к действию, равный кубику, соответствующий шагам, за пределом в 5+. Например, если у вас Тело 7+, то на все черты все равно будет идти д12 (или 12, максимум), но на проверки по Телу вы получите бонусный д6 (за 2+ вне предела в 5+). Это касается и бросков повреждений. Но помните, что в каждой проверке и броске может участвовать только 3 бонуса.

Тренировки

Главное, что нужно знать о тренировках:

- Каждая ячейка тренировки содержит по 3 опции (заклинания, манёвра, предмета – в зависимости от типа);
- Открывая новую ячейку, вы автоматически «выучиваете» одну из опций, но остальные нужно приобретать за «пункты тренировок»;
- Для данной упрощенной версии игры стоимость открытия ячейки – 12 пунктов тренировок, стоимость новой опции – 6 пунктов;
- Персонаж получает 1 пункт тренировок за каждое повышение малого навыка, 2 за вторичный, 3 за основной, и за каждые 10 полученного в течение встречи базового опыта;
- В процессе создания персонажа вы получаете возможность открывать ячейки бесплатно, но также вы можете потратить эту возможность, чтобы открыть опции в открытых ячейках;
- В рамках данной упрощенной версии, вы можете взять любые ячейки, хотя в полной книге у них есть несколько рангов и целые пути возможного развития;
- Следуйте описанию, и сделайте необходимые пометки в листе персонажа.

Тренировки отражают привычки и возможности персонажа, которые он приобрёл в течении своих странствий по Тропам. Это могут быть склонности к стихиям, вкусы с использовании тактик и оружия, а могут быть и условные рефлексы, выработанные от постоянно надвигающейся опасности. Тренировки определяют то, чем вы действительно можете пользоваться, и что можете делать без больших усилий и каких-либо проверок.

ДМ вправе выдавать бонусные очки тренировок за следующие достижения:

❖ За каждого убитого монстра в размере, равному уровню монстра;
❖ За столкновения навыков или воли в размере, равному уровню столкновения;
❖ За особо сложных противников, места сюжетных развязок и интересное обыгрывание игровых ситуаций, в любом размере.

Чтобы делать комбо в бою, вам необходим не только навык, но тренировка с тем предметом, который вы используете в сражении.

Название: **Амбидекстр**
Тип: Стили
Описание: за каждую приобретенную опцию данной ячейки, штраф за использование по оружию в каждой руке сокращается на одну градацию. Также не учитывается штраф за вес, если во второй руке оружие весом 1+ранги даннйо тренировки

Выживший
+3 хита за каждую опцию

Название: **Знобь I**
Тип: Нити
Описание: вы учитесь базовым заклинаниям Серебряного Шторма.
Опция 1 – Обморожение: 3*, 3#, на руки или оружие в руках. При контакте с противником (ударе), цель должна сделать проверку шока тела (сложность равна полученным повреждениям), чтобы не получить еще d6 повреждений и малый штраф на все действия до конца следующего хода.
Опция 2 – Ледяная стрела: 5*, 2#, магическая дистанционная атака. Попадание наносит д8 + Координация повреждений.
Опция 3 – Наст: 4*, 3#, сделайте бросок кубиков Координации + Нити. Выпавшее значение показывает количество клеток, которое вы можете сделать нестабильной поверхностью, ступив на которую, все должны сделать проверку шока реакции со сложностью 6 или упасть, получив д4 повреждения.

Название: **Молния I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания Синего Шторма.
Опция 1 – Разряд: 4*, 3#, проведите дистанционную магическую атаку. На попадание нанесите д8+кубик Интеллекта повреждений и состояние Шок I, длящееся 1 ход цели. Разряд, пущенный в воду, распространяется на количество клеток, равное вашему значению кубика Нитей.
Опция 2 – Кольцо молний: 6*, 6#, сделайте бросок Харизмы, чтобы узнать, на сколько клеток радиусом вы создаете расходящиеся от вас кольца молний. Все существа, попавшие под действие колец должны кинуть бросок шока реакции со сложностью 6+выброшенное значение Харизмы, чтобы не получить Интеллект + Харизма повреждений.
Опция 3 – Шок: 5*, 3#, сделайте магическую атаку ближнего боя с малым бонусом на попадание. При успехе противник должен сделать бросок шока тела со сложностью, равному вашему значению кубика Нитей, или получить на ход состояние Шок II.

Название: **Монстры I-III**
Тип: Приёмы
Описание: за каждую приобретённую функцию данных ячеек вы изучаете определенную группу монстров, которую выбираете сами. Группы выбираются в зависимости от типов, которые использует ДМ (спросите его, какие типы существуют, если не знаете сами). Логичнее всего будет исследовать таким образом монстров, встречаемых в ходе игры. Знание группы монстров даст вам доступ к засекреченной информации при использовании навыков знания. Также вы никогда не кидаете шок духа на страх перед изученной группой монстров.

Название: **Натура I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания смешения Серого Покоя и Светлого Хаоса.
Опция 1 – Грязь: 6*, 4#, сделайте бросок кубика Интеллекта. На получившемся радиусе клеток появляется нестабильная поверхность: все цели, остановившие своё движение на ней, должны сделать шок реакции со сложностью 3+выброшенное значение Интеллекта, чтобы не упасть. Местность возвращается в исходное состояние в конце столкновения или через 12 минут.
Опция 2 – Заплатка: 7* 3#, коснитесь цели – вы ее буквально зашиваете, останавливая кровотечение и восстанавливая бросок кубика Нитей хитов.
Опция 3 – Корни: 5*, 3# – магический ближний или дальний бой, на попадание наносит д6 + Воля повреждений и состояние Медленно I, а клетка под целью становится сложным ландшафтом до конца столкновения или на 12 минут.

Название: **Образ**
Тип: Приёмы
Описание: в зависимости от количества приобретенных опций в данной ячейке, вы можете создавать собственного двойника, связанного с вами телепатически, чтобы выходить в разные. С каждой приобретенной опцией:
- Вы выбираете, в какой именно Слой можете создавать двойника: Внешний, Внутренний или в подпространства Девятиэтажки;
- Копия может существовать дополнительный час времени в Слое;
- Копия обладает 1 хитом, ½ ваших хитов или перенимает полностью ваши хиты.

Вы управляете копией словно из неё самой, можете использовать все свои навыки, но не мистические силы и заклинания.

Название: **Огонь I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания Кипящего Потока.
Опция 1 – Вспышка: 3* 3#, дистанционная магическая атака, д6+Нити огненных повреждений.
Опция 2 – Тление: 4* 3#, дистанционная магическая атака против шока тела цели. На попадание цель получает статус Боль I.
Опция 3 – Угольки: 5* 4#, сделайте бросок кубика Скорости. На получившемся радиусе клеток появляется опасная поверхность: все цели, остановившие своё движение на ней, должны сделать шок реакции со сложностью 3+выброшенное значение Скорости, чтобы не получить д6 повреждений. Местность возвращается в исходное состояние в конце столкновения или через 12 минут.

Название: **Покой I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания Серого Покоя.
Опция 1 – Глаз земли: быстрый ритуал I, киньте кубик Нитей – на столько километров вокруг вы можете ощущать вибрации земли, делая проверки интуитивного восприятия без штрафов, чтобы что-то обнаружить.
Опция 2 – Крепость: 4* 3#, излечите себе д6 хитов.
Опция 3 – Опора: 4* 4#, восстановите себе д6 доспешных хитов.

Название: **Пси I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания Незримого Потока.
Опция 1 – Телекинез: ментальным действием вы можете управлять предметами вокруг себя на расстоянии кубика Нитей. За два ментальных действия и 3# вы можете эти вещи швырять по магическому дальнему бою (урон рассчитывается по правилу импровизированного оружия, используя характеристику Интеллекта).
Опция 2 – Телепатия: ментальным действием вы можете «сканировать» поверхностные мысли окружающий, получая подсказки от ДМа. Как два ментальных действия и 3# вы можете послать в разум живого существа, на расстоянии значения Нитей, разрушительный импульс. Цель должна пройти проверку шока духа против броска вашего кубика Нитей + ваш базовый уровень. На провал цель получает выброшенное значение на кубике Нитей повреждений.
Опция 3 – Эмпатизм: тремя ментальными действиями, вы начинаете ощущать эмоциональный фон окружающих живых существ, получая возможность влияния на их поведение. Вы получаете малый бонус на социальные броски против окружающий, а те должны перекидывать успешные социальные броски и успешные броски интуитивного восприятия.

Название: **Пустота I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания Призрачного Покоя.
Опция 1 – Вакуум: 6*, 3#, сделайте проверку дистанционного магического боя против шока тела одной цели. На успех цель страдает от статусов Шок I и Слабость I, а также задыхается 1 раунд.
Опция 2 – Зеркало: 5*, 3#, создаёт 3 миража-копии колдуна, которые крутятся вокруг его тела, предавая ему малое прикрытие от 3х последующих атак до конца сцены.
Опция 3 – Невесомость: 4*, 3#, предмет в ваших руках, который вы можете носить, становится весом 1 и может быть кинут как импровизированное оружие.

Название: **Солнце I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания Светлого Хаоса.
Опция 1 – День: 3* 2#, выберите клетку в пределах дальности кубика Нитей в клетках. В данной клетке появляется мистический источник света, который длится 12 минут и освещает столько клеток, сколько ваше значение Нитей.
Опция 2 – Луч: 3* 3#, магическая атака дальнего боя. На попадание наносит d6 + Нити урона. Все штрафы прикрытия снижаются на одну градацию.
Опция 3 – Прижигание: 6*, 4#, коснитесь любой цели, нанесите д4 урона цели, но затем остановите у нее кровоточение, и исцелите на д8, дав статус Боль I.

Название: **Тени I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания смешения Тёмного Хаоса и Мёртвых Нитей. Вы все еще живое существо, но больной отпечаток магии теней ложится на вашу внешность.
Опция 1 – Мантия теней: 4*, 3#, комбо, атакуя из состояния скрытности, противник не делает автоматическую проверку внимательности, но может продолжать искать вас в свой ход.
Опция 2 – Теневой слуга: 5*, 3# – в пределах кубика Нитей создается копия персонажей с одним шагом (+) во всех статах в виде призрачного посланца. У двойника 1 хит. Держится кубик Харизмы ходов и действует одновременно с вами. Призрачный слуга обладает всеми навыками, что и вы, НО не может использовать силы, заклинания и мистические навыки.
Опция 3 – Шипы тени: 4*, 3# – дистанционный магический бой. На попадание магический снаряд наносит Нити + Интеллект повреждений энтропией.

Название: **Тропоход**
Тип: Приёмы
Описание: за каждую приобретённую функцию данной ячейки вы получаете +5 к максимуму Вдохновения (#).

Название: **Трюки**
Тип: Приёмы
Описание: персонаж учится общедоступным человеческим трюкам из обычной жизни, которые могут пригодиться в любой ситуации.
Опция 1 – Голос: Если вы используете адреналин для проверок социальных навыков или при использовании статов их характеристики Характера, то выбросив нужное значение, можете потратить 3# и получить кубик эффекта.
Опция 2 – Карманник: вы можете использовать навык воровства даже если вас заметили, видят, ведут с вами разговор, или даже когда с вами сражаются, причём вы не получаете никаких ситуационных штрафов.
Опция 3 – Синергия: вы можете тратить адреналин для смещения ментальных статов, а также улучшения проверок по этим статам.

Название: **Тьма I**
Тип: Нити
Описание: вы постигаете заклинания смешения Призрачного Покоя и Мёртвых Нитей. Вы все еще живое существо, но больной отпечаток магии тьмы ложится на вашу внешность.
Опция 1 – Ночь: 4*, 3# – создает зону плохой видимости в пределах кубика Нитей, держится бросок Интеллекта ходов.
Опция 2 – Слабость: 6* 5#. Сделайте бросок Нитей, чтобы узнать дальность действия заклинания, и выберите на дистанции одно существо как цель. Существо должно сделать бросок шока тела со сложностью 3+выброшенное значение, или получить статус Слабость I.
Опция 3 – Яд: как выше, но накладывает статус Яд I.

Название: **Шаги I**
Тип: Приёмы
Описание: персонаж учится хитрым приёмам, манёврам и движениям.
Опция 1 – Быстрохват: 7* 5+ - вы убираете оружие в ножны, кобуру или подобие, ваш ход мгновенно заканчивается. В следующий ход вы можете перекинуть вашу инициативу, добавив при этом любое количество адреналина в виде бонуса. Свой ход вы обязаны потратить на максимально возможное количество атак, получив при этом малый бонус, либо на одну атаку со средним бонусом.
Опция 2 – Скрытая атака: атакуя противника со спины оружием с ключевым словом «малое», вы получаете 3 бонуса к повреждениям, каждый из которых является броском д6. Если у вас есть иные бонусы к повреждениям, вы можете заметить их этими д6, или наоборот. Скрытая атака срабатывает только раз в ход.
Опция 3 – Трюкач: проведите до 3х простых действий, сложив их цену и поделив на 2, округлив вверх.

Тренировки предметов

Порой тренировки позволяют вам открыть ячейку какого-то предмета. Как уже было сказано выше, не имея тренировки с этим предметом, вы не можете проводить с ним комбо. Если вы носите доспех, с которым не тернированы, все его штрафы удваиваются и вы не можете восстанавливать его доспешные хиты на привале.

Название: **Арбалеты I**
Тип: Стили
Описание: арбалет - медленное, но мощное оружие дальнего боя, доступное и встречающееся во всех Слоях.
Опция 1 – ручной арбалет.
Опция 2 – лёгкий арбалет.
Опция 3 – тяжёлый арбалет.

Название: **Взрывчатка I**
Тип: Стили
Описание: взрывчатка не изменяет своих свойств ни в одном Слое. Это всегда что-то столь смертоносное, что применяется только специалистами или психопатами.
Опция 1 – наступательная граната.
Опция 2 – оборонительная граната.
Опция 3 – ослепляющая граната.

Название: **Винтовки I**
Тип: Стили
Описание: сложное, но убойное оружие, которое практически невозможно скрыть. Оно распространено в основном только во Внешнем Слое.
Опция 1 – охотничья винтовка.
Опция 2 – обрез.
Опция 3 – Калашников.

Название: **Длинные мечи I**
Тип: Стили
Описание: классическое и благородное оружие в любом Слое.
Опция 1 – лонгсворд.
Опция 2 – бродсворд.
Опция 3 – бастард.

Название: **Доспехи I**
Тип: Стили
Описание: в каждом отдельном Слое доспехи и средства защиты выглядят по-разному. Где-то они более удобны, где-то более легки в ношении. Но везде приносят одну и ту же пользу. Помните, что без этой тренировки вы получите лишь половину от защиты доспехов.
Опция 1 – малый щит.
Опция 2 – лёгкий доспех.
Опция 3 – тяжёлый доспех.

Название: **Дубины I**
Тип: Стили
Описание: простейшее, но смертоносное оружие, применяемое во все времена и в любом Слое.
Опция 1 – блекджек.
Опция 2 – булава.
Опция 3 – морнингстар.

Название: **Катаны I**
Тип: Стили
Описание: эта элегантная версия меча встречается практически во всех Слоях, и практически везде служит символом военной культуры и шедевральности. Катаны наносят не столь большой, но стабильный урон.
Опция 1 – катана.
Опция 2 – нодати.
Опция 3 – вакидзаси.

Название: **Кинжалы I**
Тип: Стили
Описание: короткое, но смертоносное оружие, у кинжалов самые маленькие повреждения, но всегда есть бонус к инициативе.
Опция 1 – боевой нож.
Опция 2 – танто.
Опция 3 – дага.

Название: **Клинки**
Тип: Стили
Описание: простейшее оружие, доступное всем.
Опция 1 – короткий меч.
Опция 2 – мачете.
Опция 3 – кортик.

Название: **Копья I**
Тип: Стили
Описание: оружие стражей, средневековых армий и редких боевых искусств. Позволяет эффективно атаковать на расстоянии и в непосредственной близости.
Опция 1 – короткое копьё.
Опция 2 – дротик.
Опция 3 – протазан.

Название: **Луки I**
Тип: Стили
Описание: распространённое в любом обществе дистанционное оружие встречается везде и в любом виде.
Опция 1 – короткий лук.
Опция 2 – длинный лук.
Опция 3 – составной лук.

Название: **Молоты**
Тип: Стили
Описание: варварское оружие без широкого спектра, но наносящее самые нестабильные повреждения из-за своего веса и размера.
Опция 1 – метательный молот.
Опция 2 – боевой молот.
Опция 3 – военный молот.

Название: **Нитевое I**
Тип: Стили
Описание: «волшебное» оружие, которое служит проводником Нитей. Все магические атаки проводятся с этого оружия. Дальность дистанционных магических атак высчитывается по дальности воздействия Нитевого оружия в ваших руках.
Опция 1 – трёхсоставной посох.
Опция 2 – кинжаловая палочка.
Опция 3 – Боевой маг: вы не получаете штрафа за колдовство в ближнем бою, если держите Нитевое оружие в руках, и не изменяете заклинание при помощи мистических навыков.

Название: **Нитевые вещи I**
Тип: Стили
Описание: невероятные предметы, встречающиеся в любом Слое, действующие всегда так, как они задуманы. Без тренировки персонаж просто не знает, как ими пользоваться.
Опция 1 – поровый коралл.
Опция 2 – защитный жемчуг.
Опция 3 – межпространственный карман.

Название: **Пистолеты I**
Тип: Стили
Описание: удобное и компактное механическое оружие, которое встречается в некоторых Внутренних Слоях. Обычно легко хранить, носить и скрывать.
Опция 1 – Макаров.
Опция 2 – S&W special.
Опция 3 – Кедр.

Название: **Посохи**
Тип: Стили
Описание: на вид обычные палки, на самом деле боевые посохи являются грозным орудием в умелых руках.
Опция 1 – бо.
Опция 2 – дзё.
Опция 3 – цукубо.

Название: **Топоры I**
Тип: Стили
Описание: грубое, но эффективное оружие, встречаемое во всех мирах, но во Внешнем Слое воспринимаемое как символ неформалов, сатанистов, и убийц бабушек-процентщиц.
Опция 1 – метательный топор.
Опция 2 – боевой топор.
Опция 3 – колун.

Магазин

Залог выживания на Тропах – это не только быстрота бега, количество выпущенных пуль и быстрота сплетения заклинаний. Чаще всего выжить вам помогут именно различные полезные вещи, найти которые иной раз довольно сложно. За применением различного оружия в мирах следят не только местные власти, но и потусторонние силы. В Слоях, где нельзя использовать мистические способности открыто, за Странниками приглядывают особые посредники межмирового Трибунала, Мистеры, которые сами по себе местный закон и правосудие.

Чаще всего Странники очень ограничены в ресурсах: им постоянно приходится искать нужную валюту, выполнять мелкую работу и поручения, убивать монстров за пару дополнительных тиров, чтобы потом обратить их в серебряные монеты или зелёные бумажки, так необходимые во Внешнем Слое.

Иная тонкость - момент перехода. Предметы, являющиеся обычным делом в одном мире, в ином даже не витают в воображении местных жителей, а потому видоизменяются в самый подходящий аналог. Такие изменения – это закон природы путешествия по Слоям. Опытный Странник должен быть не только готов, но и владеть всеми версиями своих вещей.

Есть способ поиска необходимой торговой площадки – это мистические магазинчики, застрявшие на стыке реальностей, которые носят название Лазурные Огни. Названы они так потому, что их владельцы всегда зажигают необычные Нитевые синие фонари или факела, чтобы осветить вход в магазин, не привлекая внимания окружающих людей. Освещение такие мест всегда Нитевое, энергетическое, поэтому Странники всегда видят как вьются Нити от такого освещения – перепутать место просто невозможно.

Синие Торговцы не умеют связно мыслить. Они могут лишь хорошо считать деньги и выдавать необходимый товар. Они всегда связаны Нитями с теми предметами, которые продают, поэтому если кто-то захочет что-то украсть, то предмет просто развалится на части или рассыплется в труху.

Сами торговые точки представляют собой магазины в милитаристском стиле, укрытые в подвалах и небольших комнатках в укромных местах различных Слоёв. ДМ сам решает и описывает, где и как игроки могут встретить магазин Лазурных Огней.

Синие Торговцы обладают за раз не всеми предметами, которые описаны в этой главе: ДМ сам решает, какие предметы доступны на продажу в данный момент.

Деньги

Изначальный инвентарь формируется из нескольких основных моментов:

- Ресурсы, данные от биографии (если таковые имеются);
- Предметы, данные от расы (отмечены в нижней части таблицы в выбранной вами расовой опции)
- **Вам даются дополнительные 50 денежные единицы** в зависимости от того, какой у вас родной мир, а также бонусных 50 тиров: эти сбережения вы можете потратить до игры так, как решите нужным.

В игре существует 3 денежные единицы, в зависимости от того, в каком мире вы находитесь:

- Условные единицы (**У.Е.**) встречаются во Внешнем Слое, и приобретают вид кредитов, долларов, рублей, таллеров и прочих распространённых в мире номиналов;
- Серебряные **ценни** – достояние Внешних Слоёв, представленные в каждом мире в виде серебряных монет;
- **Тиры** – особые кристаллические осколки в виде хрустальных слёз, которым придали узорный вид. Это исконные деньги на Тропах, в Девятиэтажке и Бездне. Вы можете использовать их в нескольких возможных видах, как это описано далее.

Вы можете использовать тиры следующими путями:

- В любой момент обменять на другие денежные единицы с курсом 3 к 1;
- Вы можете заплатить половину стоимости предмета, найдя его составные части (если это возможно), а вторую половину заплатить тирами, которые соберут предмет воедино.

В игре существуют следующие группы предметов, описанные далее в той же последовательности:

✓ **Броня**. Доспехи, облик которых изменяется от мира к миру, работают по одному принципу: они принимают на себя часть урона, прошедшего по персонажу, постепенно выходя из строя. У каждой брони есть **доспешные хиты** – это запас крепкости доспеха. **Порог брони** – это сколько повреждений вберет в себя броня; вычтите это значение из доспешных хитов, а оставшийся урон (если таковой имеется) наносится по хитам персонажа. Показатели брони – это средняя мера того, как хорошо защищён персонаж, а не конкретная защита той или иной части тела. Доспех, одетый на тело, отнимает лишь половину **ячеек веса**, т.к. вес распределён, и нагрузка не столь велика, но **с каждой части тела, даже если туда не надет**. **Штраф** – это негативный модификатор на все физические действия, кроме атак, если вы одеты в этот доспех, т.к. иногда очень сложно двигаться с большой нагрузкой. Если ваша броня намокла или вы в воде, то штраф становится на одну градацию выше.

Внимание: ***Если какой-то параметр написан через «/», то первая часть – это версия для данного предмета во Внешнем Слое, а вторая – для Внутреннего.***

✓ **Оружие**. **Стоимость действия** – это цена в *, которую вы должны заплатить за каждый удар с оружия. **Повреждения** – какие кубики вы кидаете при попадании по противнику, чтобы снять его хиты. Если в повреждениях написана характеристика, то киньте кубик этой характеристики. Если написан навык, то используйте значение навыка как бонус к повреждениям.

Внимание: ***во всей игре «Интегри: Тропы» вы ВСЕГДА должны кидать повреждения, если в повреждении участвует тот или иной кубик, даже если это кубик стата.***.

- Полезное иное. Самые различные предметы, необходимые для выживания на Тропах. Чтобы узнать о их необычных свойствах, смотрите их описание. Полезные предметы имеют вес, указанный в их таблице стоимости.

Вес

Персонажи, странствующие по Тропам, нередко собирают самые необычные предметы и оружие из каждого посещенного Слоя. Нередко, чтобы быстро получить доступ к какому-то предмету или оружию, Странники привязывают их к рукам, прячут в ботинках, заполняют все карманы – главное нести с собой побольше. Чтобы отыграть это распределение веса по всему телу, в «Интегри: Тропы» существует правила веса. В этой игре вес обыгрывается в виде ЯЧЕЕК на каждой части тела. Предметы занимают определенное количество ячеек. Персонаж может поместить предмет в ту или иную часть тела, если там хватит ячеек для веса предмета. Иначе предмет окажется слишком громоздким, и будет постоянно падать, мешать, и не сыграет никакой положительной роли. Если некий персонаж все равно решает сделать это, то получит большой штраф на ВСЕ действия.

На каждой части тела у вас в запасе столько ячеек, сколько половина максимального значения вашего Тела. Одеть на каждую часть тела можно только ОДНУ вещь. Без рюкзака за спиной количество ячеек равно максимальному значению Тела. В дополнение к этому, держать в двух руках можно предмет весом до вашего значения Тела.

Броня

Специальные правила

Тяжесть – какой уровень тяжести написан в предмете, столько дополнительных * стоит каждое ваше физическое действие.

Вы можете игнорировать это правило, заплатив единицу Усталости. Это спецправило применимо даже к передвижению: например, если вы хотите передвинуться на 3 клетки (метра), то должны заплатить 3*, но если вы в доспехе с «тяжесть I», то должна в итоге заплатить 4*.

Лёгкий доспех. Сшитый их кожи и/или шерсти не столь надёжная, но лёгкая и почти не стесняющая движений, надежда на выживание.

Малый щит. Небольшой щиток на кулак или латная перчатка. Является приятным дополнением во вторую руку для тех, кому не уютно биться только одной рукой. В ближнем бою может стать весомым аргументом в умелых руках.

Тяжёлый доспех. Весомая защита во всех смыслах этого слова.

Если вашей у вашей брони заканчиваются все доспешные хиты, то ее Порог брони становится равен 3, а каждый новый ход у такой поломанной брони доспешные хиты восстанавливают свое значение к 3м, даже если были усилены иными способностями или Нитями.

После каждого боя, если Действующие решают, что у персонажей есть время на привал, либо когда это время наступает, восстановите бросок Эрудиции + д12 доспешных хитов.

Оружие

Оружие ближнего боя

Специальные правила

(!) **Дистанция** – Столбик «дистанция» в таблице оружия ближнего боя показывает, можно ли эффективно бросать данное оружие в противника. Возьмите максимальное значение обозначенного стата, который указан в таблице и сделайте бросок обозначенного кубика. Полученное значение – количество клеток, дистанция метания. Дистанция выясняется ПОСЛЕ платы *, но до броска самой атаки. Если цель вне досягаемости, то атака автоматически провальна.

(!) **Цена** – фактическая стоимость оружия, которая может быть уплачена любой денежной единицей, но не их смешением.

Бронебойное - все показатели любой брони против такого оружия делятся на 2 с округлением в меньшую сторону.

Быстрое – За каждый уровень этого свойства у оружия, вы получаете соответственно малый (за уровень I), средний (за уровень II) или высокий бонус (за уровень III) к инициативе, пока атакуете с этого оружия. Если вы атакуете с двух оружий, то применяется наименьший из этих бонусов (если у одного оружия такого свойства нет, то со второго оружия оно не применимо). Если в ходе сражения вы меняете оружие, то сокращается и ваша инициатива.

Название	Как выглядит… Во Внешнем Слое / Во Внутренних Слоях	Доспешные хиты	Порог брони	Штраф	Вес	Специальные правила	Цена
Малый щит	Бронеперчатка / баклер	+15	+5	Малый	1		10/10
Лёгкий доспех	Кожаная куртка / Клёпанный доспех	30	5	-	2		20/15
Тяжёлый доспех	Бронежилет / кираса	60	10	Средний	6	Тяжесть I	50/75

Название	Стоимость действия	Повреждение	Дистанция	Вес	Специальные правила	Цена
Бастард	7*	д12 + Координация	-	6		20
Блекджек	5*	д6 + Координация	-	2	Шоковое, Быстрое I	5
Бо	6*	д6 + Скорость	-	6	Длинное I или Двойное	55
Боевой молот	8 *	д12 + Тело	-	8	Неуклюжее II, Бронебойное	250
Боевой топор	6*	д10 + Тело	-	4	Неуклюжее I	15
Боевой нож	4*	д4 + Скорость	Тело + д12	1	Короткое, Быстрое I	10
Бродсворд	6*	д10 + Тело	-	5		20
Булава	6*	д8 + Тело	-	4	Бронебойное	25
Вакидзаси	4*	д6 + Навык	д12	3	Быстрое I	25
Военный молот	9*	д12 + д6+ Сила	-	8	Неуклюжее III, Супер бронебойное	500
Дзё	5*	д6 + Координация	-	4	Защитное	20
Дротик	6*	д6 + Координация	Координа-ция + 2д12	3	Быстрое I	9
Катана	6*	д8 + Навык	-	5		50
Кинжаловая палочка	4*	д4 + Нити	-	2	Плетение, Быстрое I	30
Колун	7*	д12 + Тело	-	7	Неуклюжее I	50
Короткое копье	6*	д8 + Координация	д12	4	Длинное I	15
Короткий меч	5*	д6 + Скорость	-	2		5
Кортик	5*	д6 + Тело	-	3		7
Лонгсворд	6*	д10 + Координация	-	4		15

Двойное – владея оружием с этим свойством, считается, что у вас два одинаковых оружия в обеих руках, но одновременно с этим оружие считается исключительно двуручным, даже если вам хватает силы держать его в одной руке. При расчете стоимости в * при атаке с двух рук, действие неосновной руки считается на * дешевле. Важно заметить, что в таблице оружия указана цена * только за атаку с основной руки. Подробнее о сражении с оружием в обеих руках читайте в главе боя.

Длинное – за каждый уровень данного свойства вы можете атаковать через дополнительную клетку. За каждый уровень этого свойства вы получаете соответственно малый, средний или большой бонус, атакуя оружие со свойством **Короткое**.

Защитное – за каждое такое оружие в ваших руках вы получаете +1 к интуитивной защите в ближнем бою, а также бонус +1 ко всем проверкам навыкам блока в ближнем бою.

Короткое – Атаки с этого оружия могут применяться для особых скрытых ударов, открытых на доске тренировок.

Неуклюжее – за каждый уровень этой особенности оружия вы получаете соответственно малый, средний или большой штраф к инициативе и к навыку блокировки ударов.

Плетение – при помощи этого оружия в плести заклинания можно прямо в бою без каких-либо штрафов. Дальность атакующих заклинаний высчитываются как дистанция Нити + d12.

Супер бронебойное – все показатели любой брони против такого оружия делятся на 3 с округлением в меньшую сторону.

Части – за каждый уровень этой особенности, в оружии могут быть заменены 3 особые составные части, приобретенные или найденные в последствии.

Шоковое – оружие с такой особенностью наносит не смертельный урон, который исцеляется по обычным правилам, но каждый час, а не каждый день.

Описание оружия ближнего боя в алфавитном порядке:

Бастард. Слишком тяжёлый, чтобы держать в одной руке, но и слишком короткий для двуручного. Также известные как полуторные мечи, это оружие подходит для грозных воинов, которые не хотят тяжести двуручных мечей, но хотят при этом большой силы удара.

Блекджек. Небольшая, но увесистая дубинка, предназначенная для скрытого ношения и оглушения местных простачков.

Бо. Лёгкий, но крепкий боевой посох из дерева, бамбука или лёгких металлов. Применяется во множестве единоборств.

Боевой молот. Годится не только чтобы гвозди забивать, но и чтобы черепа ломать. В основном нужен, чтобы оглушать, наносить увечья и мять броню.

Боевой топор. Годится не только, чтобы дрова рубить, но и раскалывать черепа. Им не слишком удобно вращать в бою, но раны, нанесённые боевым топором, смертельны.

Название	Стоимость действия	Повреждение	Дистанция	Вес	Специальные правила	Цена
Мачете	5*	д6 + Координация	-	3		7
Метательный молот	6*	д8 + Тело	Тело + д12	3	Бронебойность	7
Метательный топор	5*	д6 + Координация	Координация + д12	2		5
Моргингстар	7*	д10 + Тело	-	8	Супер бронебойность	35
Нодати	8*	д12 + Навык	-	8		150
Протазан	8*	д12 + Тело	-	8	Длинное I, Неуклюжее I, Быстрое I	50
Танто	4*	д4 + Навык	-	1	Короткое	15
Трёхсоставной посох	7*	д6 + Нити	-	6	Плетение, Части I	55
Цукубо	7*	д8 + Сила	-	6	Длинное I, Цепное, бронебойное	455

Боевой нож. Запасное (а порой и любимое) оружие специальных войск всех Слоёв. Можно кинуть, и при выживании пригодится. Особо смертоносно в руках специалистов.

Бродсворд. Боевой меч с широким лезвием. Не столь элегантное оружие, зато наносит больше повреждений, чем длинный меч.

Булава. Металлическая дубинка с гранёным наконечником, которая может нанести большие повреждения прямо сквозь броню.

Вакидзаси. Короткая версия катаны, схожа с коротким мечом в размерах. Считается запасным мечом, а также необходима в социальных ритуалах некоторых культур разных Слоёв.

Военный молот. Тяжеленная кувалда, сносящая все на своём пути.

Дзё. Очень лёгкий короткий деревянный шест, применяющийся в некоторых военных искусствах в качестве оружия самозащиты. Его легкость и прочность позволяет быстро обезоруживать врага.

Дротик. Лёгкое метательное копьё на большую дичь… на двух или четырёх ногах. Достаточно короткий, чтобы носить несколько штук, и достаточно крепкий, чтобы использовать повторно.

Катана. Легендарное во многих Слоях оружие как в историческом, так и в культурном плане. Острый меч со специфичным изогнутым лезвием, предназначенный для режущих ударов. По определенным критериям иногда сравнивается с бастардом.

Кинжаловая палочка. Специальное лёгкое приспособление, созданное для колдунов. Представляет собой рукоять с «вилкой» из лезвий, между которыми вставлено Нитевый вьюн. Похоже на своеобразный кастет с двумя лезвиями. С таким оружием можно безбоязненно колдовать в ближнем бою, нанося между делом секущие удары. Однако серьёзные заклинания с кинжаловой палочки не свить.

Колун. Тяжеленный, громоздкий топор-убийца. Подходит как для слома деревьев, так и людей. Применяется суровыми лесниками, гангстерами, или лютыми варварами.

Короткое копье. Удобное и практичное оружие, которое можно держать в одной руке. Даёт преимущество за счёт выпадов, но не столь смертоносно, как её родственники.

Короткий меч. Лёгкий, доступный многим клинок, лёгкий в обращении, подходящий по вкусу каждому Страннику. Хороший помощник в любой ситуации.

Кортик. Короткий, но очень удобный короткий меч, созданный для сражений в узком пространстве.

Лонгсворд. Длинный меч с общей длинной до человеческого бедра.

Мачете. Не столь сбалансированный, но утяжеленный короткий меч для рубящих ударов.

Метательный молот. Маленький, но тяжёлый снаряд для ломки всего, во что будет брошен.

Метательный топор. Более удобная версия боевого топорика, для нанесения калечащих ран на дистанции.

Моргингстар. Шипованная двуручная булава, применяемая для того, чтобы буквально сминать противников на пути воина.

Нодати. Длинная двуручная катана. Применяется всадниками некоторых Внутренних Слоёв, и считается уделом лишь некоторых специфичных воинов, т.к. часто хрупка и неудобна.

Протазан. копье с плоским и длинным металлическим наконечником.

Танто. Катана, короткая как нож, отличающийся невероятной остротой. Иногда используется в наборе с катаной как клинок на различные случаи жизни, или как оружие самообороны.

Трёхсоставной посох. Нитевый посох, состоящий из комбинации трёх особых компонентов, которые выполнены в виде Нитевого вьюна (он и проецирует заклинания по воле хозяина), рукояти и атакующей части, которую колдун может использовать для самозащиты.

Цукубо. Т-образный боевой посох с металлическим шипованным наконечником.

Оружие дальнего боя

Специальные правила

Некоторые специальные правила описаны в оружии ближнего боя.

(!) **Дистанция** – дистанция ведения огня у такого оружия много больше, чем у метательного, поэтому в таблице написано конкретное число на количество клеток атаки без штрафа. Возможно вам и не потребуется бросок д12, если сражение идёт в замкнутом пространстве. Дистанция выясняется ПОСЛЕ платы *, но до броска самой атаки. В пределах дальности вы атакуете без штрафа. В удвоенной дальности – со средним штрафом. В утроенном – с большим. Если цель все равно находится дальше, то атака проваливается автоматически.

(!) **Обойма** – у всего оружия дальнего боя есть обойма, перезаряжая которую вы заменяете один магазин (стрелу или патронную ленту) на другой магазин. Помните, что делая это, у вашего персонажа должны быть приготовленные обоймы, размещенные в ячейках веса на его теле (например, в нагрудных карманах). Револьверы и некоторые другие орудия можно перезаряжать по одному патрону, но если вы решите перезаряжаться, не достреляв старые патроны во время столкновения, то выбросите их, начиная заменять новыми. Цена перезарядки указана рядом в таблице.

(!) **Вес** – некоторое оружие настолько тяжёлое, что носить их в руках – не вариант. В таком случае установите его на распорку и разделите вес на три!

(!) **Цена** – стоимость указана общая, но денежный эквивалент зависит от того Слоя, где вы оказались. Помните, что во Внутренних Слоях можно приобрести только луки и арбалеты. ДМ может создавать технологически продвинутые Слои или их части, например, в стиле паропанк или дикого запада, дозволяя в некоторых Внутренних Слоях использование прочего оружия ранга I.

Дальнобойный – данное оружие может поражать цели на очень большом расстоянии. Выяснив расстояние стрельбы, умножьте его на 10, чтобы узнать максимальную дальность стрельба с этого оружия вместо обычных правил дистанции. На данном расстоянии на вас будет действовать только средний штраф на стрельбу.

Отдача – данное оружие настолько мощное, что от его выстрелов можно оглохнуть и/или ослепнуть, поэтому стрелять из него постоянно не выйдет. Каждое физическое действие после выстрела с этого оружия стоит на * больше, либо вы получаете малый штраф на это действие. Больше выстрелов – больше стоимость действий, больше штрафов. Это правило не применяется только если максимальное значение вашего стата Тело в два раза больше веса оружия.

Очередь – данное оружие может совершать сразу несколько выстрелов за одно действие. Доплатите столько *, сколько написано в Очереди, к основной стоимости действия атаки. Затем проведите столько атак, сколько заявили с очереди.

Подсчитайте, сколько атак попало, затем возьмите все кубики повреждения в руки, сделайте бросок, НО выберите из этих кубиков столько, сколько базовое повреждение оружие. Например, у автомата калашникова повреждения 3d10. Делаем Очередь 3 – 3 атаки по цели. Допустим, попали две атаки, значит кидает 6d10, но из них выберем только 3 – именно эти кубики станут итоговым повреждением. Учтите, что с такой очереди может вполне моментально убить. Не лезьте грудью на ствол!

Разлёт – выстрел с данного оружия представляет собой дробь, теряющую эффективность на расстоянии, но способная поразить несколько целей. В пределах удвоенной дальности вы можете поразить 2 рядом стоящие цели, но наносите на 1 кубик повреждения меньше (даже если стреляете в 1 цель). В пределах утроенной дальности вы можете поразить 3 рядом стоящие цели (буквой L), но теряете (опять же, даже если стреляете в одиночную цель) 2 кубика повреждений.

Точное – Выяснив дистанцию стрельбы, атака по целям в пределах этой дистанции даёт вам малый бонус на попадание.

Описание оружия дальнего боя в алфавитном порядке:

Длинный лук. Лук длинной около 1.5 метров, способный стрелять далеко и больно. Бывает разных сборок и видов, но достаточно универсальный и стандартный.

Калашников. Самый распространенный автомат во всех уголках Внешнего Слоя. Никогда не подводит, и встречается просто везде и всегда, разве что кроме самых запущенных Внутренних Слоёв. Имеет достаточную убойную силу, чтобы свалить недоброжелателя с короткой очереди.

Кедр. Распространенный пистолет-пулемет, состоящий на вооружении многих служб во Внешнем Слое. Имеет простой механизм действия и используется в спортивной стрельбе.

Короткий лук. Короткий компактный лук, который легко использовать в закрытом пространстве, в условиях ограниченной подвижности, и в скрытности. Быстрый, но не слишком мощный.

Лёгкий арбалет. Версия ручного арбалета для тех, кто хочет похвастать своей властью, не имея достаточной физической силы. Также используется на охоте и для развлечения различных буржуа во Внутренних Слоях. Простой и легкий по весу.

Макаров. Самый неприхотливый и простой автоматический пистолет, встречающийся во многих уголках Внешнего Слоя. Табельный пистолет, не слишком мощный, но смертоносный и доступный.

Обрез. «Two barrels of death». Это обрезанная охотничья винтовка с двумя стволами, которая при необходимости может быть спрятана под куртку. Одновременный выстрел из обеих стволов на близкой дистанции в буквальном смысле оторвет лицо вашему противнику.

Название	Стоимость действия	Повреждение	Дистанция	Обойма	Перезарядка	Вес	Специальные правила	Цена
Длинный лук	7*	д8 + Координация	Координация + д12	1	4*	3	-	45
Калашников	4*	3д10	25+д12	30	5*	8	Очередь 3, Дальнобойный	145
Кедр	5*	3д6	5+д12	20	5*	4	Очередь 3	45
Короткий лук	5*	д6 + Скорость	Скорость + д12	1	3*	2	-	15
Лёгкий арбалет	5*	2д8+2	10+д12	1	7*	6	-	85
Макаров	6*	3д6	20+д12	8	5*	2	-	25

Охотничья винтовка. Применяемая охотниками, профессиональными лесниками и народными умельцами, эта винтовка далека до снайперского идеала, но достаточно мощна, чтобы свалить дичь со своих (двух или четырёх) ног.

Ручной арбалет. Лёгкий, но не слишком смертоносный арбалет, применимый, однако, как вспомогательное оружие второй руки, и как способ доставки яда в тело противника.

Тяжёлый арбалет. Утяжеленная версия арбалета, предназначенная против особенно крупных целей или особенно бронированных противников.

S&W Special. Также известный как револьвер детектива, этот компактный и в меру мощный револьвер умеет не просто шуметь, но может и защитить своего хозяина. Спокойно прячется в нательной кобуре и не привлекает внимания.

Патроны

Считается, что для каждого вида оружия необходим свой вид боеприпасов, но по усмотрению Действующих, боеприпасы могут подходить для некоторых видов оружия, например одни патроны на все револьверы, или одни стрелы на все луки. Сами по себе патроны могут стать наградой или даже денежной единицей!

25 любых боеприпасов стоит 25 денежных единиц в зависимости от Слоя, но ДМ может изменить это значения для определенного оружия, например выдавать для винтовок в 3 раза меньше и/или в 3 раза дороже.

Многие игроки и ДМы наверняка захотят отыграть различные боеприпасы для дальнобойного оружия, когда будут путешествовать по уголкам Троп.

Взрывчатка

Специальные правила

(!) **Стоимость действия** – для гранат является стоимостью броска. Для мин – минимальное действие установки, не включающее в себя маскировку или иные модификаторы.

(!) **Взрыв** – показывает сколько клеток (метров) радиусом произошёл взрыв устройства, как это описано в спецправилах оружия дальнего боя. Однако заметим, что чем больше предметов рядом с точкой взрыва, тем больше осколков: увеличьте повреждение на один кубик за каждую клетку, занятую неподвижными твёрдыми предметами, рядом с клеткой, откуда считается взрыв. Также если взрыв происходит в замкнутом или узком пространстве, то он становится сильнее: если радиус взрыва сокращён хотя бы вдвое из-за окружающих стен, то увеличьте повреждение на один кубик за каждую клетку радиуса, «упирающуюся» в стену.

НАПРИМЕР, кинув оборонительную гранату в коридор шириной 2 клетки, то повреждения увеличатся на 1 кубик.

ТАКЖЕ, попав в радиус поражения взрывчатки, цель должна кинуть шок тела со сложностью 9 + ранг взрывчатки, или получить статус **Оглушение** III.

Описание взрывчатки в алфавитном порядке:

Наступательная граната. Знаменитый вид взрывчатки, удобный для поражения групп противников, а также для атаки за угол. Впрочем, фантазия может подсказать куда больше способов применения этого предмета.

Оборонительная граната. Поражающая большой радиус местности, данный вид гранат предназначен для поражения множества противников из-за укрытия.

Название	Стоимость действия	Повреждение	Дистанция	Обойма	Перезарядка	Вес	Специальные равила	Цена
Обрез	6*	3д6+3	д12	2	5*	3	Очередь 2, Разлет, Отдача	85
Охотничья винтовка	7*	2д10+2	10+д12	6	3* за 1 патрон	6	-	77
Ручной арбалет	5*	2д6+2	5+д12	1	4*	1	-	25
Тяжёлый арбалет	7*	2д10+2	15+д12	1	8*	8	Точное	155
S&W Special	6*	2д8+2	5+д12	6	2* за 1 патрон	2	-	10

Название	Стоимость действия	Повреждения	Взрыв	Вес	Специальные правила	Цена
Наступательная граната	5*	5д6	1	1	-	35
Оборонительная граната	5*	3д6	3	2	-	35
Ослепляющая граната	5*	-	2	1	-	35

Ослепляющая граната. Светошумовая граната создана для быстрого и стремительного боя, нейтрализации сил противника без человеческих потерь. Повреждений не наносит, однако при поражении необходимо сделать проверку шока реакции со сложностью 6 + специализация бросившего (спрятавшись от удара), или получить состояние Слепь III. Если достигается кубик провала, то персонаж полностью оглушён на 3 часа.

Особые предметы

Ангельский колокольчик. Особый серебряный колокольчик, который начинает сам собой вибрировать и издавать звон при приближении ангела хаоса или его силы. Расстояние, на котором срабатывает предмет, равен утроенному максимальному значению духовного атрибута или стата Нитей.

Ангельская ноша. Особенная каменная «ложка» при помощи которой можно извлекать эссенции из яиц ангелов. Яйца ангелов хаоса можно найти в Пустотах, либо в Слоях Тьмы. Из одного яйца извлекается одна эссенция, которая ничего не весит и витает на крае ноши. Позже эссенция может быть использована в любой момент как физическое действие.

Астральный якорь. Используйте этот предмет, чтобы переместиться в мир призраков и духов, или вернуться назад, в любом месте по вашему желанию, а не в местах, где материя пространства тоньше. Помните, что путешествие по Астралу может быть полезно в плане проникновения в недоступные точки, но также опасно, ведь мертвые никогда не жаловали живых. А еще за истончение Изнанки за вами может прийти Мистер и наказать за такой поступок. Как именно – решают Действующие.

Бутылка колы. Самая обычная бутылка газировки. Позволяет дуалу существовать д12 часов с момента появления, либо, если подогреть напиток, то бросок д12 + Нити персонажа часов.

Волновой якорь. Примените данный предмет, чтобы создать дверь между пространствами, и использовать её для переходов в течении д12 последующих часов. Помните, что ДМ определяет приближение Волны случайным образом, но обязательно сообщит вам об этом. Использованный Волновой якорь позволит вам использовать все особенности Волны на той клетке (квадратном метре местности), куда был применен.

Длань призрака. Сломайте этот коралл в своих руках, чтобы в течении д12 минут получить возможность взаимодействовать с призраками, словно они стали физическими.

Зажигалка. Заряжена Нитями, особая и надёжная. Один из самых нужных предметов во все времена и во всех Слоях. Во Внутренних Слоях обращается в особое Нитевое приспособление для добычи огня. Сама по себе является источником природных Нитей.

Зеркало призраков. Сквозь этот осколок кристалла, похожего на стекло, видны призраки. Занимает одну руку и позволяет делать броски интуитивного восприятия, чтобы заметить приближение призраков, или просто видеть следы призраков на Тропах.

Колокольчик пустоты. Данный небольшой позолоченный вытянутый колокольчик с прорезями своим почти неслышным резонансом защищает от пагубного действия Чистой Пустоты в Мирах Тьмы на д12 часов. Что-то вроде защиты от паранормальной радиации.

Кристаллический маркер. Особый маркер из заряженного кристалла, отметки которого видны в соседних Слоях, и их не может стереть даже Девятиэтажка, но они сами исчезают через д12 часов, если только дело не обстоит в Зиянии или Мире Тьмы.

Нитевая верёвка. Моток укрепленной Нитями веревки. Не горит, не тонет, почти не мокнет, и всегда остается достаточно удобной, чтобы выкарабкаться из любой ситуации. Крепче обычной походной веревки в 3 раза.

Нитевая наплечная сумка. Не яркая, маленькая наплечная сумка, которая уменьшает вес положенных в нее предметов до 1, но положить в неё можно только предметы с весом до 3. Предметы распределяются по ячейкам веса спины.

Нитевый фонарь. Заряженный Нитями Г-образный фонарь, который просвечивает все Нитевые потоки вокруг, в том числе Аномалии, и не привлекает внимание монстров, как направленный свет.

Нитевый хлеб. Заряженная Нитями булка, спеченная на пару. Пара кусочков накормит на день, а всю булку можно растянуть на неделю.

Пустотный мрамор. Особый кристаллический мел на 10 применений. Используется на проходы, проемы, двери, арки, порталы и т.п. Создания хаоса должны кинуть шок духа со сложностью 9, чтобы пройти через преграду.

Путеводный мелок. Особый кристаллический мел на 10 применений, который активирует силы всех предметов, имеющих в себе слово «якорь». В Пустотах может активировать туннели переходов, может быть частью головоломок.

Название	Вес	Цена
Ангельский колокольчик	1	5
Ангельская ноша	2	10
Астральный якорь	1	5
Бутылка колы	2	2
Волновой якорь	1	5
Длань призрака	1	7
Зажигалка	1	10
Зеркало призраков	1	7
Колокольчик пустоты	1	6
Кристаллический маркер	1	4
Нитевая верёвка	3	10
Нитевая наплечная сумка	-	4
Нитевый фонарь	1	8
Нитевый хлеб	1	2
Пустотный мрамор	2	3
Путеводный мелок	1	3
Фляга	2	2

Пример создания персонажа

Таня собирается сделать персонажа в «Интегри: Тропы». Она договаривается об игровом времени со своим ДМом, узнает детали будущей встречи, и в свободное время готова создать уникального путешественника по мирам. Распечатав себе лист персонажа («**схемку**»), она заранее решает, что многие детали персонажа будет выбирать случайным образом. Все начинается с описания **жизни** персонажа: Таня кидает дайс на **родной мир**, и получает Внешний Слой, место в отдалении от её реального родного города. Что ж, это не редкость. На второй странице схемки, в графе «Жизнь» она заполняет детали истории персонажа, с одним «НО»: на первой странице в **графе Духа** она пишет «спящий» - к этому она вернётся чуть позже.

Таня кидает 2д6 и прибавляет выпавшее значение к 16ти, чтобы узнать свой возраст. Выходит 21 год. Таня кидает трижды **события жизни**, чтобы узнать небольшие бонусы персонажа, а также чтобы получить зацепки о его прошлом (да и о его личности). Получается ложно обвинённый, который участвовал в революционной деятельности, но увидел то, что ему видеть не положено. Таня решает, что она была активисткой из своей родной страны, которая боролась с неким политическим деятелем, случайно наткнувшись на секретные материалы о некой лаборатории. В этой лаборатории персонаж наткнулся на некие эксперименты, которые открыли ей тайну о мирах и их потусторонних обитателях. Этих самых обитателей послали за персонажем, но ей самой пришлось применить секреты и шагнуть.

Записав выгоду от событий жизни в графу различных способностей на второй странице схемки, Таня решает, что самым логичным для её персонажа будет **раса** Ведомого – его она и записывает в графу расы. Далее она записывает все преимущества, которые дает ей эта раса.

Вот теперь время вспомнить о Спящем Духе её персонажа.

Кинув д12 на способность Духа, Таня получает способность видеть двери за иллюзиями. Полезная способность обходить сложные загадки в будущих играх, не тратя на них много нервов и времени.

В графу **Искры Жизни** Таня решает записать Путеводную, Блуждающий огонёк. Полученный бонус к стату и название силы Таня записывает под графой, а вот саму силу Блуждающего огонька она решает переписать на отдельном листке, чтобы не мельчить на схемке. А еще она помечает в самом низу второго листа, что ей надо 100 опыта на повышение **базового уровня**.

Выбрав **добродетель, грех и тайну** так, чтобы Резонанс можно было тратить на любые действия, Таня записывает их прямо под характеристиками. Её выбор соответствует её представлению о персонаже.

Теперь время выбрать **архетип и класс**. Для любознательной эмоциональной революционерки будет идеально Эхо Прознания. Особенности архетипа Таня записывает в соответствующую графу. Только тренировки она записывает в соответствующем месте на второй странице

Вот теперь можно распределить и **характеристики** так, как ей будет удобно. Порой приходится заглядывать в главу навыков, чтобы попутно выбрать необходимые **навыки и их специализации**. Ещё надо не забыть о различных бонусах к навыкам, которые персонаж получает от расы и класса.

Распределив оставшиеся свободные **ячейки тренировок**, она стремится взять побольше ячеек с заклинаниями, не собираясь ограничивать себя интуитивным колдовством. Молния I и Натура I – отличный выбор.

Теперь осталось только **потратить 50у.е.** (она же из Внешнего Слоя) на куртку, боевой посох (на Нитевый тиров не хватает), она приобретает также пистолет. Вот и все.

Быстрое создание персонажа у подготовленного человека уходит около 40 минут.

ВНИМАНИЕ!

Дальнейшие параграфы предназначены исключительно для ведущего игры! Если вы – игрок, и не собираетесь в дальнейшем пробовать вести данную игру, то не стоит читать далее. Дело в том, что вы рискуете потерять долю того самого очарования, которое дарит игра тем, кто впервые погружается в это невероятное хобби.

Все, что было написано в этой книге до данного момента, так или иначе относилось к игрокам. Изначально мы не хотели вставлять конструктор персонажа в данные правила, но некоторые ведущие-тестеры поставили нам чуть ли не ультиматум. Поэтому решено было потратить на это место, но сделать упрощенную версию. Далее же будут открыты множество игротехнических секретов. Так что осторожнее!

Основа игры

Первым делом хочу заметить, что следующий параграф я хочу написать от первого лица, от лица создателя этой игры. Буду с вами откровенен, расскажу свою позицию о роли ведущего в различных современных (и не очень современных) НРИ. Обещаю, что строки эти пишу как можно более объективно.

И еще замечу, что не ставлю цель прославить своим текстом прославить одну игру и принизить другую! Я просто рассказываю о своём опыте. Сказать, что одна игра лучше или хуже другой, было бы в большей степени нечестно. Поэтому с любовью к своему делу, начнем!

Более чем за десятилетие проведения НРИ, я выяснил, что существует масса классификаций настольных ролевых игр и способов их проведения. Причем множество этих классификаций и способов зародились еще в 80х, когда первая и классическая настольная ролевая игра Dungeons&Dragons задала общий тон и направление развития для настольных ролевых игр. И многие из них до сих пор под копирку передаются современным игровым системам. В лучшем случае. В худшем - новички пытаются дать свое видение старой темы, пренебрегая чужим опытом, а то и вовсе оставляют это на волю будущего ведущего.

Пожалуй, существует лишь малая доля современных игровых систем, где четко прописан механизм мастерской работы. Не зря в «Dungeons&Dragons» этому посвящены отдельные книги, причем наполненные не только советами. А вот в линейке легких игр GUMSHOE вся секция ведущего посвящена идеям и рекомендациям по поддержанию нужного уровня напряжения и включенности в игру. В «new World of Darkness» ситуация схожая, но при этом в описании очень много деталей, которые интуитивно понятны и к тому же четко оцифрованы.

В последнем примере большую роль играем сама история (названная «хроникой») игры, поэтому правила призваны придерживать ее в нужном русле, ловко балансируя между цифрами, кубиками, и фантазией игроков. С другой стороны, как бы ни хотели взять оригинальностью создатели «Fireborn», где нужно играть человеком и его драконьей версией сквозь время и пространство, а их книга ведущего неуклюже переваливается из стороны в сторону, не раскрывая даже духа будущих приключений, оставаясь лишь набором предложений.

Испанская «Anima» обладает немалым количеством вспомогательных книг, где, наоборот, раскрывается история мира и лишь немного сказано о правилах, хотя система невероятно, по моему мнению, сложна. Отечественный игропром к середине 2013 года выделился лишь легкой системой «Эра Водолея», где большую часть занимают дотошные детали, которые не слишком вяжутся с легкой механикой, и в игре их высчитывать некогда.

И вот, изучая систему за системой, маниакально скачивая все старое и новое, я поглощал сотни страниц, чтобы сравнить развитие игровой технологии работы ведущий-игрок. Важное правило, которое действует уже 35 лет, звучит так: «игрок должен сопереживать персонажу(ам)». Иногда некоторыми это даже называется или воспринимается как отыгрыш. Но само слово "отыгрыш" может означать разное. Вы отыгрываете или "обыгрываете" действия персонажа? С точки зрения этой позиции очевидным становится то, что обыгрывается игровая ситуация, придуманная игроками, а отыгрышем является не просто невербальная составляющая актерского таланта игрока, но предпринимаемые им действия для отражения мировоззрения и поведения персонажа.

В играх, где действо проходит в нескольких реальностях, вопрос методологии игры становится очень острым. И если в иной игре мастер мог бы обойтись абстрактным описанием по типу некоторых систем "бросьте кубик - отыгрывайте".

В «Тропах» этому нет места.

Сама по себе система «Интегри» подразумевает введение в классический процесс повествования нотки современных (и даже инновационных!) элементов. Игра должна быть четкой и детализированной. Чтобы достичь слияния абстрактных описаний и игромеханики, были оцифрованы и укреплены правилами моменты перемещения между мирами, и еще увидите в правилах создания собственной Тропы далее.

Уровень персонажа напрямую влияет на то, какие пути могут выбрать игроки для своих путешествий сквозь пространство. Это будет своеобразной миниигрой. И тут-то существует основной "крючок" игры. Игра происходит в нескольких пространствах одновременно: персонажи должны мудро решать, в какое пространство им нужно наведаться, чтобы получить новую зацепку или доказательство. При этом жизнь в пространствах не останавливается: везде идет время, везде живут своей жизнью неигровые персонажи. И одно дело, когда персонажи встречают только обычных смертных, а если встретят другого Странника? А если найдут целый Орден?

Вторая важная особенность Троп заключается в том, что в основе игры лежит принцип «сэндбокса».

ДМ продумывает одну базовую местность, а игроки в процессе действия обнаруживают мистические пути в соседние миры (Слои), а также множественные связи между ними. В том числе различные способы перемещения между ними, ведь переходы будут представлять не просто "вы телепортировались».

Вся суть Троп в том, чтобы присутствовало исследование межпространственных подземелий (этажей Девятиэтажки), где каждый предмет в распоряжении персонажей должен стать ключом к спасению.

Говоря иначе, Интегри специально утверждает, что игрок сам должен исследовать все окружающие миры.

Миры

Игра "Интегри: Тропы" с самого начала призывает читателя задуматься о собственном облике Девятиэтажки, междумирья, мультивселенной с древними тайнами, подземельями и мифическими местами. Конечно в течение книги дается множество хоть и не точного, но разнообразного описания «базового сеттинга» (например Внешнего и Внутреннего Слоя, по сути фантастика/фентези), но это совершенно не значит, что будущему ДМу обязательно надо изучать и дополнительно продумывать эти миры. Игра призывает будущих ДМов творить собственную мультивселенную, наполняя ее секретами и деталями совершенно невероятными, комбинируя их вместе, а затем перемешивая.

Это своеобразный осмысленный.

Идеи найти в собственной фантазии очень легко!

В северном королевстве открылись врата магии, замораживающие мир - на самом деле пространственная аномалия, открывшая дыру в открытый космос мира космооперы, где в этом месте находится гнездо ксеноморфов. В Москве стала отключаться и ломаться электроника, а машины разваливаются по деталям на ходу - на самом деле осколок магического камня сквозь Волну рухнул в центр города, магическими Нитями ломая все вокруг.

"Интегри: Тропы" для того и создана, чтобы помочь обыграть такие задумки с уникальным вкусом, которые другие игровые системы если и смогут повторить, то с какими-то примесями. Чтобы создать свою мультивселенную, некоторым ведущим не нужно много времени, ведь часто в их головах крутится очень много разных идей для приключений и даже целых миров. Но правда жизни в том, что сложно поделиться полноценно своими идеями с друзьями или игроками, поочередно переигрывая одну задумку за другой: на это уйдут месяца или даже годы. Однако если все свои идеи структурировать, равноценно разместить в одной игре, пропустив через нее игроков, то шансы достичь цели у ДМа заметно увеличиваются.

Сразу, определитесь, какие вещи в каждом мире у вас будут одинаковыми. Например, сама игровая система говорит: существуют энергетические Нити, манипулируя которыми Странники творят то, что обычно люди называют магией. В конце концов даже у персонажей есть даже стат Нити, который отражает их способность эти Нити чувствовать и даже использовать. Но это совершенно не значит, что вы не можете обыграть это по-своему. Немного иного описания, и Нити превращаются именно в магическую энергию без вреда игровой механике.

Помните: (!) во всех ваших мирах у вас должно быть хотя бы 3 общих понятия, связанных друг с другом. Например: Нити-Средоточие-Волна, которые вместе помогают Странникам не просто путешествовать по Слоям, но и творить чудеса, и в какой бы вы Слой не зашли, значение и название этих понятий не изменится.

Набор миров для вашей Тропы

Создавая мультивселенную, нельзя скидывать в нее все свои идеи, как на свалку. Помните, что Слои на то и называются Слоями, а не параллельными мирами, что идут за другом, но могут изгибаться в пространстве за счет Волны, а Странники используют эти изгибы для того, чтобы проникнуть в иное пространство. Поэтому нужно верно расположить эти Слои, чтобы потом у игроков не возникло чувство нелогичности. Большая часть мультивселенной должна подчиняться простой, четкой логике. Палочкой-выручалочкой в этом деле становится та же Девятиэтажка, в которую персонажи могут выходить через двери в мирах, исследуя коридоры и Комнаты. Помните, что есть Внешний Слой и Внутренние Слои. Первый больше похож на одну вселенную, где границей реальностей служит привычная нам планета Земля.

Поместите во Внешний Слой до 9 миров, причем 1й уровень будет привычный нам мир, но чем выше, тем фантастичнее уровни.

Вполне вероятно, что к 9му уровню это уже будет мир киборгов или тех же ксеноморфов. Добавьте больше мрачных красок, как это часто встречается в фантастических книгах, фильмах или видеоиграх. Фильмы про «Чужих и Хищников» - отличные примеры, но «Звездные Войны» будут уже немного не в тему (хотя и их вы можете обыграть в жутком стиле), а вот что-то вроде «Mass Effect» - самое оно.

Внутренних Слоев может быть сколько угодно, и они могут быть как размером с остров, так и огромным космосом с отличительными фентезийными (сказочными или магическими) элементами. Важно то, чтобы **эти миры были разделены на группы** с **одинаковым** количеством миров в каждой группе. При этом в каждой группе должен быть **центральный мир**, где пространство, материя и время схожи с нашим привычным миром.

Внутренние Слои по определению должны быть с первого взгляда невероятны: магия, эльфы, драконы - здесь все это реально. Персонажи из привычного нам мира могут так и называть их фентезийными. Но сами пришельцы из Внутренних Слоев иронии не поймут. Для них нестабильное пространство, аномалии и возмущения энергетических Нитей - обычное дело.

Если в центральном мире окружение скорее похоже на альтернативное средневековье в стиле «Игры Престолов», «Всадников Перна» или даже «Властелина Колец», то чем дальше вы отдаляетесь от центрального Слоя, тем нестабильной становится материя и пространство. В итоге самые крайние Слои - психоделичные, порой нелогичные. Главное с этим не переборщить.

А еще учитывайте главные моменты:

- Это игра НЕ про путешествия во времени;
- В ходе игры НЕ могут появляться неизведанные миры; такие идеи лучше оставить на Комнаты Девятиэтажки;
- Игра всегда должна быть сложной.

Выбирая базисные миры, распределяя их между Внутренним и Внешним Слоем, попробуйте следовать следующим принципом.

Во Внешнем Слое сделайте:

- Мир альтернативной истории (например, как в видеоигре «Red Alert»);

- Постапокалиптический мир (например, как в фильмах «Безумный Макс» или видеоиграх «Fallout»);

- Мир городской мистики (как в серии «Ночной Дозор» или НРИ «Эра Водолея»);

- Мир с необычной природной катастрофой (как в фильме «Водный мир»);

- Мир с привкусом готики и панка (вроде фильмов «Ворон»);

- Киберпанковский мир (как в фильме «Джонни Мнемоник» или аниме «Ghost in the shell»);

- Космооперу (в стиле мрачной версии компьютерной игры «Master of Orion» или фильмов из серии «Хроники Риддика»);

- Мир, где живых организмов очень мало, а в живых остались только машины (вроде серии «Матрица» или «BLAME!»);

- Мир после некой катастрофы, которая сильно расколола саму реальность (вроде НРИ «Gamma World»);

Девяти миров хватит, но вы можете смело добавлять еще Слои в свою мультивселенную. Главное, чтобы они были действительно различны. В конце концов, зачем плодить сущности, если можно объединить несколько идей, создав устойчивое соединение. С другой стороны не мешайте слишком уж разные идеи, ведь может получиться каша, в которой не хочет увязнуть ни один игрок.

Обдумывая Параллель, пространство между мирами, ориентируйтесь на размещение определенных ключевых мест:

- Разместите близко от входа в Слой особых торговцев, Лазурные Магазины, продавцы которых будут переходить от мира к миру, создавая и выкупая предметы (например Синие огни из серии «Resident Evil»);

- Город, куда сходятся все Тропы, но где необычны законы физики (например Сигил из компьютерной игры «Planescape: Torment», работающий по принципу из фильмов «Куб»)

- Бездну, куда сходятся все мысли, страхи, и желания всех живых из всех Слоев (даже можно что-то библейское);

- Врата Уробороса, которые могут привести в начало Девятиэтажки из любого мира (вроде перекрестка миров), либо на Параллель между ближайшими Слоями;

- Разместите разнообразные Комнаты, которые будут осколками из вашей жизни или из жизни игроков (вроде «пасхалок» из компьютерной игры «Тургор»);

- Города призраков, где действуют жесткие законы материи и реальности, непривычные обычному человеку (вроде городу «Войдрим» из одноименной настольной игры);

- Посадите дерево, можно даже жизни - это отличный символ, встречающийся как в мифологии, так и в фантастике. Пусть его корни могут вести в безопасные места или являться схожими вратами по всем мирам, куда оно "проросло";

- Не забудьте про Полости, места обитания жутких ангелов хаоса или прочих монстров. Полости играют роль случайных и сюжетных "подземелий", где ДМу предстоит рисовать карту, а игрокам, перемещаясь по клеткам, сражаться и получать награды;

- Добавьте мир "проводников" по аномалиям. В базовом описании - это элдеры или сноходцы, которые встречают всех, кто приблизился их родному Раю. Это должен быть иррациональный мир существ, живущих вне времени и пространств.

Самая большая сложность в создании собственной версии Девятиэтажки кроется в том, что ДМу приходится продумывать множество уникальных пространств, со своей историей и особенностями, которые еще связаны друг с другом. И при этом ДМ должен не забыть, что главным образом необходимо продумать историю пространство между миров, т.е. «главное» пространство Странников. Без истории «мира между миров» не будет ощущаться целостность игрового действия. Обязательно уделите этому больше внимания! Иначе на первый взгляд идея игры «Интегри: Тропы» может показаться интересной, но слишком аморфной, неточной.

ДМу важно избавить от этого впечатления не только своих игроков, но и самого себя. Не следует досконально продумывать все реальности, но их историю, основные названия и положения надо сделать обязательно. Иначе игра примет вид разорванного действия, словно персонажи путешествуют по несвязанным осколкам, а этого ни в коем случае не должно быть!

ДМы, которые поначалу думают, что у них много, могут столкнуться с проблемой, что эти идеи размазаны по распределенным мирам, а итог никак не хочет вязаться. В этом случае лучше соединить идеи нескольких миров или обратиться к любимой книге, фильму, видеоигре. Ведь это ВАША Девятиэтажка, и никто не говорил, что режиссер фильма или писатель книги на самом деле не подчерпнул идеи из мельком увиденного иного Слоя. Все остальное - дело атмосферы, о которой поговорим далее.

Атмосфера мистического триллера

Как это уже было написано в начале книги правил, атмосфера Интегри - это мистические приключения с оттенком ужасов.

В НРИ «Вампир: Реквием» перед игроками предстает жуткий мир тьмы, наполненный сверхъестественным. Но это игра про вампиров, поэтому чаще всего у игроков не возникает вопросов по этому поводу, ведь интуитивно ясно, чем занимается вампир, особенно учитывая особую «Пляску Смерти» в Мире Тьмы - игру в интриги бессмертных тварей.

По определению вампиры сильнее любого (или почти любого) смертного, и многих вампиров ограничивает от принятия прилюдно кровавых бань только законы общества бессмертных – «Маскарад».

Но что же делать, если дело касается великих путешественников по мирам?

Ответ прост: то же самое.

Да, герои в «Интегри: Тропы» сильны, способны призывать силы энергетических Нитей, видоизменяя их по своему желанию. За один боевой ход, если персонаж включает все свои силы и способности, то он может нанести исключительное количество повреждений, снося врага, иной раз способные пробить бетонные стены. Персонажи способны делать невероятные прыжки, броски и перекаты. Но несмотря на это они все те же люди.

В этом и состоит особенность игры: с одной стороны персонажи - лишь смертные, с другой - сверхлюди. И это надо использовать в игре. Окружите их ужасами из книг Говарда Ловкрафта, вязкой клаустрофобией космической станции, разваливающейся на части как в видеоигре «Dead Space», или разлагающимися телами на тибетской горе, где проснулись темные боги, подобно видеоигре «Cursed Mountain». И сразу разговор пойдет иначе, все их сверхспособности окажутся очень к месту, помогая выживать, а не учинять бесцельные разрушения.

Если в один игровой ход персонаж применил все свои силы, то в следующий враги выбьют из него зубы, сломают кости, и полностью износят броню. И персонаж умрет.

Тропа должна быть опасным, сложным, даже хардкорным местом! Чтобы в конце Полости пара батареек, патроны и яйцо ангела стали долгожданным ресурсом. Причем ужасы, мрак и уныние должны окружать персонажей всегда, во всех Слоях и их отражениях, Комнатах.

Сложно сказать, почему людей влекут страшилки: каждый находит в них что-то свое. Так и в Тропах: кому-то мрачный антураж межпространственных кошмаров, кому-то зачистка подземелий, кому-то игра за что-то человечное, но сверхъестественно сильное. Всем не угодишь, но работа ДМа - все замешать в механизме игры и сюжета, чтобы все это присутствовало.

Чаще всего, преодолевая страхи и опасности, хоть и в роли своего персонажа, игрок чувствует внутренний подъем, удовлетворение, эмоциональную наполненность. Это ненаучное описание такого понятия, как «самореализация». И особенность НРИ в том, что такую групповую самореализацию вы можете проводить просто играя.

Тропы же ещё и игра на выживание где-то между реальностей, когда смертоносная опасность за каждым углом. Потеря конечности - не беда, потеря души - это все. Но Странников сложно остановить. Ведь ступив на Тропы однажды, уйти с них не возможно до самого конца.

Создаем модуль – сценарий игры

Создавая игровой сюжет, который принято называть игровым модулем, или просто модулем, используйте следующие правила:

- ✓ Создайте центральное место действия, вокруг которого будет крутиться основной сюжет;
- ✓ Продумайте количество населения, законы, и систему местной самозащиты;
- ✓ Выберите, какой потусторонний правитель, управитель, или смотритель есть у этой местности;
- ✓ Выберите три соседних Слоя, а также создайте места входа в них;
- ✓ Создайте три «подземелья» между мирами, это могут быть Полости, Комнаты или Параллель;
- ✓ Создайте 12 ключевых персонажей, и распределите их между выбранных Слоёв;
- ✓ Разбейте основной сюжет на 3 этапа, выбрав на каком сюжетном моменте начинается новый этап;
- ✓ Заложите в сюжет от 3 до 12 побочных заданий, которые будут напрямую связаны с местностью, подземельями, или основным сюжетом;
- ✓ Заложите то же количество «сокровищниц» на весь модуль, в которых может быть суммарно 12 **наименований** предметов или расходных материалов;
- ✓ Не ограничивайтесь определенными концовками, оставьте финал вашей истории на волю случая;
- ✓ Не говорите, что у вашей истории есть финал или конец! Всегда лучше сказать, что на каком-то моменте историю игроков ожидает «сюжетный переход» к новой местности;
- ✓ Проведите игровых персонажей к новому центральному месту в сюжете, и повторите все условия создания модуля с самого начала. Таким образом вы плавно перейдете к новому модулю, не разрывая приключение персонажей и фантазию игроков.

Существует множество классификаций как модулей, так и средств их создания. В конце книги вы обнаружите примеры игровых модулей по данной игровой системе, а также «инструкции» по созданию приключения из имеющихся шаблонов. Описанные правила являются для ДМов лишь наставлением, но будьте осторожны, если решаете не следовать им! Все перечисленные пункты – выводы опыта вождения с десятилетним стажем.

Но ваше собственное творчество всегда важнее всего.

Создавая собственный модуль, обратите внимание на то, что будет ухудшать глобальную ситуацию на местности, и что будет ее удерживать на плаву, не давая скатиться до полного хаоса. В любом случае это должно быть связано с действиями игроков. Соответственно необходимы цели этих поступков персонажа. Т.е. если они не обращают внимание на распространение сил хаоса на местности, продолжая бороться за власть в городе, то через сколько дней все полетит к чертям, и город будет осажден целой ордой тварей? Легче всего составить лист-план, соединив все стрелками. В виде треугольника, конечно.

Пункты Сотворения

У игроков всегда имеется множество ресурсов для того, чтобы справляться с ужасами Тропы, но что делать ДМу, который эти сложности создает? Главное понимать, что ДМ не создает сложности специально, чтобы погубить персонажей. Он не играет ПРОТИВ игроков, но играет ЗА сюжет и атмосферу. Обычно в НРИ такие ситуации контролируются ведущим напрямую и без ограничений, но в «Интегри: Тропы» у ДМа есть особый ресурс – пункты Сотворения. Только при помощи этих пунктов ДМ может воздействовать на игру и персонажей, поворачивая окружение таким образом, что ситуация становится опасной и динамичной.

Учтите, что если вы игнорируете правила пунктов Сотворения, то вас могут обвинить в нечестности или неискренности. Поэтому мы советуем вам отыгрывать пункты Сотворения особыми жетонами, кубиком, фишками, крышками – чем угодно для наглядности.

Вы получаете пункты Сотворения в начале каждой игровой встречи в размере д12 за каждого участвующего игрока. Если кто-то присоединяется к игре в ходе игры, то киньте еще один д12. Это отображает капризы судьбы, валящиеся на головы персонажей, что само по себе отлично вяжется с тем, что игровые дни могут длиться абсолютно разное количество времени.

Если вы тратите определенное количество Пунктов, чтобы подкинуть игрокам неприятностей, то если игроки с ними разобрались, то выдайте игрокам некий бонус: опыт, одну «галочку» в любой навык, или д12 тиров.

В остальном – просто тратте пункты, и веселитесь, наблюдая за старанием игроков.

Тратить пункты Создания можно на:

- 5 пункта на то, чтобы команда (или ее часть) повстречала противника по их уровню;
- 5 пункта на активацию Греха персонажа;
- 5 пунктов на активацию Тайны персонажа, и «внезапной» его встречи с персональным заданием, которое повлияет на всю команду;
- 5 пунктов, чтобы повлиять на погодные условия;
- 1 пункт, чтобы обеспечить встречу персонажей с вашим особым продуманным НИП;
- 2 пункта, чтобы активировать ментальное столкновение;
- 3 пункта, чтобы активировать социальное столкновение;
- 1 пункт, чтобы активировать режим истории, когда персонаж должен рассказать историю из жизни персонажа от его лица (отличным моментом для этого может стать привал, долгий переход, или совместное дело со всей командой).

Достижения

В «Интегри: Тропы» создана система ДОСТИЖЕНИЙ, выполняя которые игроки создают общий **«котел» очков опыта**, которые потом делятся между участвующими персонажами (округляется вниз). Каждое выполненное достижение добавляет в котёл опыта 10 пунктов. Достижения бывают командными (для всех) и классовыми (для представителей соответственного класса).

Просто следуйте описанию, создавая котёл опыта в конце каждой игровой встречи, а затем равноценно делите на всех, поощряя активность игроков.

Общекомандные достижения

1) **Поощрение отыгрыша**: игровые поступки сочетаются с выбранными расами, классами, и заявленными ролями персонажей;

2) **Исследование игровой вселенной**: если за игровой день участники смогли узнать хотя бы три новых истины об игровом мире;

3) **Открытие новых мест на карте**: если на карту было нанесено хотя бы одно новое место, координаты или межпространственная точка;

4) Сложный бой или бой с боссом: персонажи прошли сражение, в котором чуть не погибли, хотя бы три персонажа лежало без сознания;

5) Задания: более одного выполненного задания за игровую встречу;

6) Долгожители: +10 базового опыта за каждые 3 часа игры свыше 4х часов реального времени;

7) Сыгранность команды: игроки справились с заданием, боем или иным столкновением без потерь и траты более трети ресурсов;

8) Успешность: +10 опыта за каждого игрока, который смог достичь всех классовых достижений своего персонажа;

9) Творчество: +10 опыта за любое творчество игроков (рисунки, истории, разработки, отчёты, отзывы);

10) Оппортунисты: на игре были успешно выполнены все типы столкновений;

11) «Вот это поворот!»: игроки смогли по-настоящему удивить ДМа нестандартностью решения некой задачи на игре;

12) Завершение важного сюжетного этапа.

Классовые достижения

Для каждого класса свои:

Каллиграф	**Рунный мастер**: трижды руны были вложены в оружие. **Комбо-мастер**: было совершено не менее 3х комбо
	Мастер-тактик: были использованы все виды стихийных классовых ударов для получения тактического превосходства
Оружейник	**Дистанционный бой**: персонаж стрелял в трёх разных противников равных ему силой и победил

	Эвейдер: ни разу не побывал в ближнем бою
	Энергист: трижды были использованы энергетические атаки
Паладин	**Баланс:** персонаж защитил товарищей по команде или обычных людей при помощи своих способностей **Закон:** выполнено задание межмирового правительства **Борьба:** персонаж сражался против паранормальных сил
Ткач	**Лечение**: трижды персонаж лечил товарищей
	Контроль: способности персонажа трижды использовались для преимущества команды
	Сшивание: была использованы силы по «модернизации» объектов

Девятиэтажка

Центральной темой в игре «Интегри: Тропы», как уже это было не раз сказано, является мистические путешествия сквозь пространства, названные Слоями. Но также часто в тексте мелькает такое название, как Девятиэтажка. Это что-то вроде «перекрестка миров», место, которое незримой иглой пронзает все Слои, являясь их началом и концом. Далее мы поговорим о том, какой Тропа задумывалась изначально.

Без сомнения, вы можете модернизировать все прочитанное под свою задумку и нужны.

Некоторым Мастерам и игрокам не нравится сам концепт Девятиэтажки, как современного строения, которое чаще встречается в странах СНГ. У некоторых просто не укладывается в голове, что такое место – точка сведения граней миров. Но не дайте себя обмануть такой простотой.

Девятиэтажка сама выбирает свой облик, изменяясь от века к веку, поэтому в средние века ее называли Хрустальным Замком или Стеклянной Башней. Миры же – это НЕ параллельные миры, а именно Слои с различными правилами.

Девятиэтажка – это оживленное самими же Слоями пространство, у которого нет стремлений, желаний или собственного разума. Она подобна механизму, который состоит из деталей-миров. Жизнь в Слоях дает возможность Девятиэтажке существовать. Состоя из коридоров-проходов (из Троп) в свои составные части, миры, это место снабжено естественной защитой от вторженцев.

Защитой от тех, кто решит проникнуть глубже на Тропы, например в Бездну, которая сама собой является чем-то вроде генератора для двигателя существования миров, и, одновременно, их «мусоркой». С этой точки зрения Девтиэтажка – это «истинный» мир, то, что лежит в основе всего.

Но Странники – это тоже естественное явление жизни Слоёв. Когда-то Странниками были расы, прибывшие из-за грани Цепи миров: Искры, Хаос, кинты, дирры, Энтропия… Множество существ, которые людям легче назвать богами или магией, чем понять. Именно эти первые Странники оставили когда-то Комнаты и их обитателей в Девятиэтажке. А некоторые даже зародили жизнь в Слоях.

Сами части этой межпространственной махины были сотканы при помощи Минотавра – легендарной эссенции, которая чаще всего предстает в преданиях в виде вытянутого остроконечного кристалла. Многие современные Странники мечтают обладать Минотавром, ведь он дает возможность не только повелевать материей, но и созидать её.

Минотавр может создать новые миры, но даже коснуться его означает протянуть руку сквозь все миры в Бездну. Теоретически это возможно, но уже тысячелетие Серебряное Семейство, династия самых могущественных Странников, пытается сделать это, разжигая войны, проводя чудовищные ритуалы. Но в итоге лишь пару раз увидев заветную цель. Иногда Минотавр может случайно связаться с Нитями Искры живых существ, и тогда такие существа способны почувствовать Минотавр, или даже получить кроху его знаний. Некоторые Ордены даже стараются специально выращивать людей, которые рождены для того, чтобы чувствовать Минотавр.

Основные особенности Девятиэтажки:

- ❖ На вид Девятиэтажка – это самый обычный панельный дом;
- ❖ Зайдя внутрь, двери подъезда уже не откроются, и теперь есть путь только по этажам;
- ❖ Подниматься по лестнице не выйдет – она обрушена, и любые попытки забраться по осколкам будут равны забраться на гору без страховки;
- ❖ Можно подниматься в лифте, который прибывает на случайный этаж через случайное количество времени (следует кидать д10 и лишь на 10ку персонажи прибывают туда, куда им надо; время прибытия решает ДМ);
- ❖ Можно подниматься по шахте лифта, выйти в которую легко, протиснувшись между стеной и кабиной лифта, но каждый новый этаж вызывает поочередно три разных типа столкновения: 1-3 этажи с малой сложностью, 4-6 со средней, 7-9 с большой, но это единственный путь самостоятельно прибыть на тот этаж, куда вам надо.

Как уже было описано ранее, каждый новый базовый уровень позволяет игрокам использовать новый этаж для прокладывания Тропы. Тут есть моменты, о которых следует сказать предельно чётко:

- ➢ Решив, что им нужно найти соседний Слой, персонажи могут отправиться из своего места прибывания по Тропам, как это описано ранее, но происходит это в пределах ОДНОГО ЭТАЖА;
- ➢ Если они хотят зайти в тот же Слой, в котором и были, но в другой его точке, то им нужно отправиться по ЭТАЖАМ;

- Место нового выхода в том же Слое выбирает ДМ в зависимости от того, на какой этаж зашли персонажи: это может быть использовано для того, чтобы зайти с другого конца приключения, либо вообще выйти в совершенно другую местность;
- Только ДМ решает, какие миры находятся рядом друг с другом, и как они будут друг за другом следовать на пути персонажей, однако игроки могут купить или найти координаты в совершенно новое место, найдя туда Тропу, и ДМ должен понимать, что туда должен вести какой-то путь, и если игроки этого очень хотят, то противостоять им ни в коем случае нельзя;
- У игроков должна быть возможность найти путь к лифту, иначе они будут заперты на одном этаже;
- Попав на новый этаж положение Слоёв на карте не меняется, но меняется выход внутри них, причем персонажи сами могут использовать этажи, чтобы найти искомое место в других Слоях;
- Для самостоятельного исследования Троп, персонажи могут использовать только те этажи, которые позволены им их базовым уровнем;
- В остальных Слоях персонажи могут находить лишь Комнаты, т.е. буквально подземелья с монстрами, но не могут использовать особенность этажа для прокладывания Тропы.

Главным наставлением в создании межпространственного путешествия является совет для ДМа: в игре никогда не должно быть легких моментов! Игроки должны строить планы для путешествия, решать, как и куда им пройти. Возможно, им будет выгодно проложить Тропу через несколько этажей. Возможно сделать это нужно будет стремительно, а может и нет. Но мрачное, даже жуткое окружение и сложность перемещения – это ваши главные помощники!

Случайные Комнаты

Для того, чтобы получить зацепки для описания случайной новой Комнаты, куда попали игроки, сделайте по броску д12 в каждой из таблиц и сверьтесь с результатом:

Атмосфера в Комнате:

1) **Абсолютная психоделика**: шатающиеся вокруг призраки людей, витающие в небесах двигающиеся предметы, реки из крови;
2) **Ад**: все поглощено либо геенной огненной, либо заморожено до глубокой степени;
3) **Жестокость**: кровавое небо, растерзанные люди вокруг все еще живы и стонут от боли, а по дорогам ходят монстры-гуманоиды, режущие глотки встречным;
4) **Брутальность**: скалы, замки, ожившие доспехи, арена для сражений;
5) **Некромантия**: кладбища, двигающиеся мертвые тела, зомби, разлагающиеся трупы;
6) **Готика**: замки, гаргульи, острые шпили, вытянутые строения, и что-то вампирическое во внешности монстров;
7) **Подземелье**: лабиринт из каменных стен, прикованных к стенам пленников, и комнат с монстрами;
8) **Бастион**: округлое фортифицированное сооружение с множеством подъемов и промежуточных площадок;
9) **Город**: опустошенная копия города из соседнего Слоя;
10) **Руины**: словно прошла мировая война, вокруг только осколки былой цивилизации;
11) **Джунгли**: заповедник из мертвых деревьев, сухих зарослей и сорной травы;
12) **Скала**: отвесная скала, зависшая над Бездной, рассеченная множеством пещер и проходов.

Изменение погоды

используйте эту таблицу также для изменения погоды в Слоях на каждый день:

1) **Ураган**, ужасная погода, опасно для жизни;
2) **Шторм**, перемещение сильно осложнено;
3) **Циклон**, сильные осадки;
4) **Непогода**, небольшие осадки;
5) **Пасмурно**, немного прохладно;
6) **Постоянно меняется**, то холодно, то теплее;
7) **Стабильная солнечная**, нормальная погода;
8) **Тепло** и комфортно;
9) **Ветрено**, мусор разносится по местности небольшими тучками;
10) **Сильный ветер**, ветки деревьев ломаются, с домов сносит части;
11) **Гром и молния**, в землю постоянно бьют разряды электричества;
12) **Жара**, намного теплее, чем обычно бывает в это время года.

Случайные встречи:

1) Противник, выше персонажей в уровне;
2) Противник больших размеров, гигант или монстр;
3) Противник того же уровня, что и персонажи;
4) Легкий противник, в малом количестве и/или размере;
5) Нейтральный встречный персонаж, который не доверяет персонажам;
6) Абсолютно нейтральный персонаж;
7) Одинокий персонаж, не ищущий неприятностей;
8) Естественное препятствие в виде обрушенной дороги, реки, шаткого моста или паводка;
9) Оставленная кем-то ловушка;
10) Чей-то схрон или место для отдыха, убежище;
11) Лазурные Огни;
12) Нечто, связанное с одним из заданий персонажей.

Дополните броски таблиц деталями той местности, в которой находятся персонажи.

Вы можете сами разработать похожие таблицы специально для мест, где на данный момент находятся персонажи, чтобы больше детализировать окружение.

Обзор и стилистика

Каждый ДМ волен придумывать свой облик Тропы, Девятиэтажки, и всех составляющих, особенно Слоёв. Именно поэтому в данной книге не расписаны конкретные миры. Они даны лишь в виде идеи.

Тем не менее, миры, придуманные вами, должны быть хоть сколько-то продуманными. Их логичность и детализированность должна быть видна игрокам, иначе появится чувство наигранности, и должного погружения в процесс не выйдет, а значит и доли ощущений и удовольствия тоже не будет.

Люди - существа социальные. Они живут в своих уголках жизни, воюют, создают, разрушают, любят... И все это в рамках своего искусственного мирка, который они гордо называют "жизнь". Мало кто из них всерьез задумывается о принципах окружающей жизни, о философии материи и о том, почему и зачем же существует человечество.

У каждого человека есть душа - пока что пусть это будет просто фактом. Душа человека разбита на три составляющие, Средоточия: в голове, в груди, и в животе. Душа, пульсирующая в Средоточии, издаёт волны, которые невидимы обычным людям. Душевные волны ударяются друг о друга в пространстве, при этом люди могут почувствовать себя некомфортно или необычно, называя эти чувства порой биополем или аурой.

Некоторые душевные волны входят друг с другом в резонанс, что вызывает искривление пространства, так называемую Волну, которая разрастается по мере накопления резонанса душ, захлестывая весь мир на один миг. И вот в этот самый миг есть шанс. Маленький, но все же шанс уйти в иной уровень реальности, Слой материального пространства.

Не каждый имеет возможность перехода. Дело в том, что люди буквально привязаны своими духовными Средоточиями к родным мирам. И пока человек не порвет эту связь, пока не выйдет за «рамки» мира, пока не сломаем этот Лимит - не стать человеку Странником. Чтобы наверняка выйти за рамки нужно буквально умереть. И существуют такие люди, кто умирает прямо в момент накатывания Волны. А еще есть специально обученные в таинственных Орденах, люди, которые были рождены, чтобы так развить свои Средоточия. А есть и такие, кого выбили за рамки мира насильно. Но, покинув свой мир раз, уже невозможно стать прежним.

Всяческие необъяснимые, на первый взгляд, явления вроде телепатии, пирокинеза или оживления манекенов - это способности обращаться с окружающими энергетическими Нитями из своего душевного Средоточия. Эти Нити окружают все предметы. Невидимые простому глазу энергетические Нити окружают все, находясь в статичном состоянии. Странники умеют цепляться Нитями своей души за другие Нити, используя их как ресурс. Создавая огненный шар, Странник собирает энергию и тепло из окружения, связывая ее в клубок. Все может быть объяснено на Тропах, существует лишь непознанное.

Переходя, Странник пронзает Волну своими Нитями души, чтобы таким образом перенести свой духовный слепок в иное пространство. При этом вся энергия и материя тела Странника в одном мире развеивается в пространстве, а в другом Слое тело формируется из новой материи. Процесс схож с телепортацией: человека расщепляют на атомы в одном месте, а потом собирает в другом. Только особенность в том, что Странники могут сами высчитывать пришествие Волны и переходить без каких-либо устройств или приспособлений. При этом все, что Странник перенес на себе, принимает ту форму, какая в новом Слое более распространена (что-то вроде эффекта влияния всеобщего бессознательного). Одевшись в джинсы, футболку и кроссовки, перейдя в мир эльфов и драконов, одежда Странника станет напоминать средневековую, бита превратиться в булаву, а пистолет обратиться ручным арбалетом.

Сама жизнь, спит в душе Странника до его первого перемещения. Искра Жизни, по большому счету – его душа. Искры являются древнейшей расой на Тропах, Первыми Странниками, и вместе с этим маленьким моторчиком жизни, который придает Страннику духовный контур. Те, кто потеряли свои Искры, становятся мучимыми духами, которые не могут упокоиться. Искры, как и другие Первые Странники, бегут от пока неизвестной угрозы из-за пределов Цепи Слоев, где нет даже понятия материи и где может существовать лишь чистый разум, абсолютное сознание. Это кажется невозможным лишь нам, погрязшим в материальном идеализме, людям. Но миллиарды лет назад Искры жили в мире с другими древними расами. Теперь же всем им приходится бежать в наши измерения. При этом просто так существовать здесь они не могут, им нужен носитель.

Искры затаились в своих творениях. Дирры же, их древние собратья, не могут существовать нигде, кроме как в своих уникальных оболочках, поэтому они решили искать их, свои копии, дуалов.

В различных мирах, объединяясь со своими двойниками, дуалами, разделяя силы, таких дирров называют иннерами, внутренними демонами. Ведь кроме того, что они по сути являются второй сущностью Странников, воплощаясь в мирах, они непроизвольно принимают форму настолько жуткую, что люди называют их демонами во плоти. Хотя их отношения к религиям очень сомнительно.

Другая раса древних, кинты, когда-то приходила в наши реальности, чтобы стать ангелами-хранителями особенных личностей. Когда кинты проявлялись в Слоях, говорили о дивных гуманоидах с белыми крыльями за спиной. Но это было давно. С тех пор, как Первые Странники стали бежать из своих краев, кинты были поглощены жуткой силой Хаоса и пустоты - Зиянием. Теперь они - жуткие монстры, которые больше напоминают мутантов, извращающих окружающее пространство, охотящихся на дирров и Искры. Ангелы хаоса.

Много необычных ярких мест есть на Тропах: магазин между Слоев "Лазурные Огни", Бескрайняя библиотека пропавших Орденов Странников, которая захвачена кастой Прознающих, город Портал, который меняется по принципу кубика Рубика, и многие другие необычные места. Существуют и множество легенд о местах, откуда началось распространение Зияний, а также легенд о великих артефактах, которые скользят по Слоям, и никто никогда не смог их поймать. Множество событий происходит каждый день во множестве Слоев. А Странники идут сквозь них, становясь свидетелями невероятных событий. Их судьба - отправиться в бесконечность пространств, чтобы, возможно, когда-нибудь найти заветную грань Цепи.

Путешествия по снам, фантазиям - все это звучит подозрительно метафорично, поэтому следует избегать подобных названий в описании стилистики игры по «Интегри: Тропы». Поэтому легче всего к логике игрового действия в игре, которая стала основой основ всех настольных ролевых игр, «dungeons & dragons». Исследование невиданных мест, миров, пространств. Добавим к этому элементы «хардкорного эксплоринга»: игровые персонажи, обладатели многих мистических сил, оказались в окружении экстремальных событий, где любой удар когтистой лапы сулит смерть. И вместе с этим, раз уж делать серьезную игру, то нацелить игру на аудиторию минимум 14+, добавив смачных мрачных описаний, мясокровищи в боях, призраков, нечисть, которая отличалась бы от обычного представления демонов, зомби или вампиров.

Во многом «Интегри: Тропы» строится также на стилистике игры-повествования с игротехническими вставками. Другими словами погружать игрока прямиком в червоточину истории, где ангелы хаоса - монстры с лезвиями, растущими из головы младенца, с ангельскими крыльями, окровавленными клыками, заживо поедают визжащих людей. И тогда игра превращается в триллер, детектив и приключения.

Конструктор монстров

Для того, чтобы создать достойное боевое столкновение, ориентируйтесь по среднему базовому уровню персонажей в игровой партии. Противники должны встречаться разнообразные: 2 воина + стрелок + вожак того же уровня, что и команда четырех персонажей – это бой средней сложности, который бросит вызов. Не делайте в сражении более 3х видов противников, и не более 3х ролей у противников (о которых сказано далее). Вместо этого лучше увеличить количество противников одного вида. Помните, что враги не всегда безмозглые зомби, но при этом не всегда обученные убийцы. Поэтому вообразите ситуацию из их глаз, и действуйте ими соответственно.

Для удобства у противников описание намного сокращено. Да, у монстров лишь три характеристики, статов нет. Вместо этого каждый шаг характеристики, («+») приравнивается к одному шестигранному кубику. Если характеристика равна 2+, то нужно будет кидать 2д6 на проверки это характеристики. Вместо навыков и специализаций у монстров просто пометки о различных бонусах при определенных ситуациях.

Все остальные способности, вроде заклинаний или особых ударов, используются и рассчитываются по аналогии с игровыми персонажами. При этом шок тела и реакции кидается по физической характеристике, а шок духа – по ментальной или характеру.

Базово противник 1 уровня имеет 2+ во всех характеристиках, а также 3 отличительные черты, описанные далее. «+» в характеристиках можно распределить как угодно по желанию (минимум 1+).

Хиты монстра вычисляются как максимум физической характеристики. К значению хитов добавляется модификатор (малый, средний или большой) в зависимости от того, монстр стрелок/колдун/знаток, вожак/лекарь/шпион или воин/телохранитель/головорез соответственно за каждый уровень, начиная со 2го.

Действия равны половине физической характеристики.

Вдохновение считается максимумом характера.

Защита монстра равна 6 + шаги в физической характеристике или в ментальной характеристике (большее – против ближнего боя, меньшее – против дальнего).

За каждый уровень монстра, добавьте ему **черту** (или новый ранг в уже имеющейся).

Каждый третий уровень монстр получает «+» в любую характеристику.

Особенности противников:

- Если монстр попадает по своей цели в ближнем бою, то наносит повреждения физической характеристике + малый бонус (+2), если оружие средней тяжести, либо средний бонус (+4), если оружие смертельное, либо большой бонус (+6), если оружие смертоносное.
- Если монстр попадает по своей цели в дальнем бою, то наносит повреждений по используемому оружию.
  - Например, бьющий с мачете головорез с физической характеристикой 2+, нанесёт 2д6+2 повреждений. А вот если этот бандит будет стрелять из Калашникова, то нанесёт 3д10.

❖ **Класс монстра**: у каждого монстра есть свой класс, как и у каждого персонажа. От класса зависит сколько хитов получит монстр, а также специфичное свойство, **ранг которого развивается каждый третий уровень**. До 3го уровня класс монстра не имеет значения.

! Воин: за каждый ранг класса, когда монстр атакует, может перекидывать кубик атаки, а также получает малый бонус (+2) к повреждениям (только в ближке).

! Вожак: за каждый ранг класса раз в ход может тратить действие характера, чтобы приказывать своим подчинённым действовать тактически верно, а не кидаться на ближайшего врага.

Сделав бросок академического знания (тактика) со сложностью 9 за этого монстра, вы действуете монстрами против игроков максимально тактически верно. За каждую перекинутую сложность свыше 9, вы действуете так дополнительный раунд.

! Головорез: за каждый ранг класса, когда монстр атакует, может перекидывать кубик повреждений.

! Знаток: за каждый ранг класса, монстр автоматически узнает сильные и слабые стороны случайного персонажа в столкновении, а также знает дополнительный язык, и может перекидывать кубик в броске знания.

! Колдун: за каждый ранг, монстр делает проверку мистического навыка в свой ход без траты * и #.

! Лекарь: за каждый ранг класса раз в бой монстр может излечить соседнему союзнику д12 хитов за 6*.

! Стрелок: за каждый ранг класса, когда монстр атакует в дальнем бою, может перекидывать кубик атаки и дистанции, а также получает малый бонус (+2) к повреждениям (только в дальнем бою).

! Телохранитель: за каждый ранг класса раз в бой монстр может сократить получаемые повреждения на д12.

! Шпион: за каждый ранг класса раз в бой монстр может получить среднее прикрытие на раунд, чтобы сделать бросок скрытности, а также, атакуя из скрытности, монстр получает малый бонус (+2) к повреждениям за каждый ранг класса.

<u>Чтобы приобрести III ранг черты, монстру необходимо поднять 2 уровня, а не 1</u>

Бездушный: у монстра нет души, нет чувств и эмоций. На него не действуют психологические волнения, он автоматически проходит шок духа на эмоциональное влияние, но может быть запутан иллюзиями или видимым.

Бионт: «монстр» является обычным смертным существом. Все хиты монстра всегда делятся на 2, но в начале боя монстр получает д12 пунктов адреналина, и может тратить их по своему желанию, как и игроки.

Броня: за каждый ранг данного правила доспешные хиты цели увеличиваются на 30, а порог брони на 5.

Выживший: за каждый ранг данного правила все хиты монстра увеличиваются на 5.

Исполин: за каждый ранг данного правила монстр увеличивается в размерах, занимая новое количество клеток (без исполина 1 клетка, с Исполином I 2х2 клетки, с Исполином II 3х3 клетки), получает малый бонус к повреждениям, атакам, порогу брони (доспешные хиты не важны), и малый штраф к количеству действий.

Истинная форма: с телом или специальными возможностями монстра что-то не так. Это отмечается в его описании. Монстр не может приобретать новые свойства, не свойственные его уровню, но при особых обстоятельствах одни свойства могут перетекать в другие.

Левитация: вместо обычной ходьбы, монстр летает в метре над любой поверхностью.

Лучи: монстр может испускать из своих конечностей, глаз или рта разрушительные лучи, которые требуют навыка дальнего боя или мистических навыков, а также 6* за удар. За каждый ранг данного правила повреждения луча 3д6, а дальность 5 (+д12 вне зависимости от ранга).

Навыки: это специальное правило отражает навыки существа. На ранге I у существа 3 навыка, развитые на 3. Вы можете потратить новый ранг, чтобы добавить еще 3 навыка. Увеличив ранг данного правила, навыки становятся развитыми на 3 больше. Но если вы взяли более 3 навыков, то увеличение ранга данного правила требует дополнительного уровня монстра. Монстрам можно брать «восприятие» как навык. **Например** сделать «Навыки II: дальний бой, ближний бой, ауры, восприятие, крепкость, метание» на 1м уровне монстра нельзя, а на 2м – можно.

Невосприимчивость к физурону: в зависимости от ранга данного правила монстр получает или в 3 раза меньше урона, или в 2 раза меньше урона (всегда округлять в меньшую сторону), или вообще иммунен к урону от обычных физических атак

Усиленный навык: за каждый ранг данного правила монстр получает малый бонус к указанному навыку.

Оболочка: за каждый ранг данного правила монстр получает новый уровень бонуса от мистического воздействия, либо сам воздействующий получает соответственный штраф.

Особые чувства: вместо обычных чувств у монстра указанные способы обнаружения противников.

Природное оружие: за каждый ранг данного правила монстр наносит малый бонус (+2) урона в ближнем бою (помимо ПОЛНОГО физического атрибута), но не может использовать обычное оружие. Атака с такого оружия стоит 5*

Рытье: за каждый ранг данного правила монстр способен тратить треть всех своих *, чтобы буквально прорывать каменные, земляные, бетонные и прочие подобные препятствия.

Скрытая атака: за каждый ранг данного правила монстр наносит дополнительно д6 урона, атакую в заднюю арку обзора других персонажей.

Слабое место: когда у монстра иссякают все хиты, то он падает, но не умирает до тех пор, пока ему не поразят указанное место. С другой стороны, если в ходе боя по какой-либо причине он получает травму слабого места, то получает двойной урон.

Спешка: действия (*) монстра увеличены на 3* за каждый ранг данного правила.

Тренировка: за каждый ранг данного правила монстр открывает для себя определенную ячейку с доски тренировок.

Тропоход: за каждый ранг данного правила Вдохновение (#) монстра увеличено на 3#.

Хорош в ближнем бою: за каждый ранг данного правила монстр перекидывает наименьший кубик атаки в ближнем бою.

Хорош в стрельбе: за каждый ранг данного правила монстр перекидывает наименьший кубик атаки в дальнем бою.

Пример создания монстра

Готовясь к игре, мне необходимо создать страшных тварей, которые заполонили пространство рядом с полисом на Тропе. Полис страдает от странного заболевания, поэтому игрокам нужно будет пробиться через подземелье, больше напоминающее подземку или канализацию. Мне сразу на ум приходит игра “Silent Hill 4”, где в первом мире были жуткие собаки с раздваивающейся пастью. В моей версии Тропы подобные твари называются трохеями. Мне нужно, чтобы эти враги наводили на игроков ужас, но их можно было бы убить, если навалиться всем вместе. Поэтому они будут 3го уровня и головорезами.

3й уровень дает им еще один шаг в характеристиках и ранг класса. Распределив характеристики, я сделаю этим тварям физическую 3+, ментальную 3+ и характер+. Плюс у них будет свойство класса: в атаке перекинуть 1 кубик повреждений. В этом моменте, признаться честно, я немного пожалел игроков, ведь мог перевести один шаг с ментальной на физическую. По монстру стало бы легче попадать при стрельбе, но это увеличило бы хиты, действия, защиту в ближнем бою и повреждения. Но и сложность это бы увеличило в разы, т.к. неосторожный новичок на Тропах мог бы легко умереть в таком столкновении.

Впрочем, если мои игроки будут слишком наглые или сильные, я обязательно введу в игру измененную версию этого монстра!

Начальные хиты твари равны максимуму физической характеристики, а значит это 18. Так бы и осталось, если бы монстр был 1го уровня. Но каждый новый уровень класс головореза прибавляет большой бонус (+6). А значит в итоге у монстра будет 30 хитов.

Действия монстра равны половине максимума физической характеристики, а значит это 9.

Вдохновение равно максимуму характера, а значит это 6, но для таких тварей это не самая нужная характеристика.

Добавляем черты. Уровень у монстра 3, а значит и черт будет 3. Собаке надо чем-то атаковать, поэтому это будет природное оружие (повреждения увеличатся на д6). Пусть это будет еще и слабое место: сразив пса, ему нужно отсечь голову, иначе он регенерирует, но это значит, что любые удары в шею нанесут двойной урон. Ну и пусть это будут навыки: ближний бой, восприятие и бытовое знание (выслеживание). На броски этих знаний моя трахея получит +3. Она какая-то не очень умелая, но довольно смертоносная.

Получается в ближнем бою она атакует за 5*, бросая 3д6 (для первых уровней это много!) на атаку, и 3д6+2 на повреждения с возможностью перекинуть один наименьший кубик. Это может отправить среднестатистического персонажа 1го базового уровня в отключку за удар. Великолепно!

Защита монстра 9 и от ближних, и от стрелковых атак. Поскольку он будет больше атаковать, а навыка уворота у него нет, то этот монстр отличный объект для практики комбо-атак.

Никакого инвентаря у такого монстра с собой быть не может. Осталось теперь лишь правильно записать его, и моя трахея-убийца готова!

На Тропах встречается множество существ, которые бродят по Девятиэтажке также фривольно, как и некоторые Странники. В отличие от последних, существа Троп не способны выбираться далеко в Слоях, разве что в пределах отведенной пространственной аномалии. Иногда, попадая в Комнату или особый участок Параллели, Странники могут наткнуться на целый выводок тех или иных существ с Тропы. Сами же эти существа перемещаются между аномальными зонами, где пространство тонкое, и существам не нужно дожидаться Волны. Все особенности живности на Тропах делают трохей одним из самых неприятных столкновений для Странников, ведь трохеи являются прирожденными охотниками, паранормальными гончими, с которых словно содрали кожу.

Любимым лакомством трохей является человеческая кровь, которую эти твари очень быстро высасывают из тела жертвы, впиваясь под кожу многочисленными хоботками-трубками, из которых состоит их пасть. Пасть их также усеяна острейшими клыками. Делая мощный прыжок в сторону своей жертвы, трохея прочно вцепляется в её ключицу, проворно впиваясь хоботками, и за считанные секунды опустошая тело, оставляя лишь безжизненную оболочку.

Чаще всего трохеи живут стаями до дюжины особей и перемещаются при помощи Волны чаще всего по аномалиям, не выходя далеко от Девятиэтажки из точки перемещения. Поэтому эти твари могут встречаться везде. И встреча с ними сулит лишь беды.

<u>Трохея-убийца</u>
Уровень 3, **класс**: головорез I
Физическая характеристика 2+
Ментальная характеристика 3+
Характер 2+
Хиты: 30; **Вдохновение**: 6; **Действия**: 9 **Защита**: 9 I 9
Черты: Природное оружие I, слабое место, навыки I (ближний бой, восприятие, бытовые знания – выслеживание).
Атака (ближний бой) 5* 3д6 (повреждения 3д6+2, перекинуть наименьший кубик).

В полной книге правил вы найдете целый раздел с монстрами Тропы: 12 типов по 3 монстра в каждом!

Следует напомнить, что вы держите укороченную версию правил к данной настольной ролевой игре. Если вы откроете полную книгу правил, то сможете заметить различия как в правилах, так и в оформлении. Поскольку главным лозунгом игры с самого начала было «вызов игрокам – их наслаждение победой», не хотелось делать правила быстрого старта слишком упрощенными или укороченными. Поэтому мы постарались оставить самое основное, как и некоторый просто для дополнительного творчества.

Заключение

На последней странице хотел бы обратиться к читателю как автор данной игры. Я веду игры с 2004го года. Начал я как раз с "D&D", и пообещал себе, что буду стараться водить только свои миры и модули. Сейчас, когда игр такого вида в мире становится больше, а времени у людей все меньше, не хотелось создавать игру на вечер. «Тропы» - это бесконечное приключение, которое не редко обращалось за вдохновением к видеоиграм вроде "the Longest journey", "Myst" или творчеству фирмы "Icepick Lodge".

«Тропы» были не первым придуманным мной сеттингом, но, безусловно, первой игрой, которая подтолкнула к созданию своей системы. Даже шикарнейшая система НРИ World of Darkness не могла воплотить все то, что я придумал. Я не умею рисовать, делать красивые штуки и плохо чувствую баланс вещей, но я просто не мог молчать. И вы читаете именно то, чем я хочу поделиться именно с ВАМИ.

«Тропы» стали обрастать деталями с 2011го года, в 2012м начали писаться правила, а с 2013го начался активный плейтест. В 2014м все начало переписываться и превращаться в более объемную работу. И вот теперь, в 2015м, наша рабочая группка готова показать все написанное всем игрокам и другим любителям интересных игр и интригующих историй.

В ходе тестирования я понял, что главная проблема «Троп» - это слишком неочевидная тематика. И пока я не отводил несколько десятков часов, я так и не понял, что же не так. А дело в том, что играя в якобы «мультивселенную», легко потерять из виду самое главное: это игра не только про странствие между мирами. Это история ПРО МЕСТО между мирами. Если это место будет слишком психоделичное или если его рамки будут слишком размыты, то это будет история про путешествие в один конец. Но само ядро системы «Интегри» подразумевает долгое путешествие, с возможностью вернуться туда, где вы уже были. Это напоминает игры в жанре метроидвании: в золотых видеоиграх серии "Castlevania" применяется отличный прием, когда вы можете исследовать замок вампиров, в любой момент вернувшись в самое начало, открыв ранее закрытые комнаты при помощи приобретаемых в ходе игры предметов и способностей.

В идеале на Тропах игроков должно ожидать что-то похожее: это НЕ прямой коридор вперед. В распоряжении ДМа высота в целых 9 этажей для проломов, переходов, тайников, и скрытых пространств. Их не просто можно, но и НУЖНО использовать, создавая подземелья в стиле «денжен кроул», давая игрокам возможность просто походить по карте, поубивать монстров, найти сокровища и тайные Комнаты. Не забывайте про истории, которыми вы заполните Тропы: в коридорах могли идти войны, дуэли, охота на монстров, могли бушевать аномалии, Хаос, или же коридоры изменены конструктами – коренными жителями Тропы. Главное соблюдайте логику разнообразия.

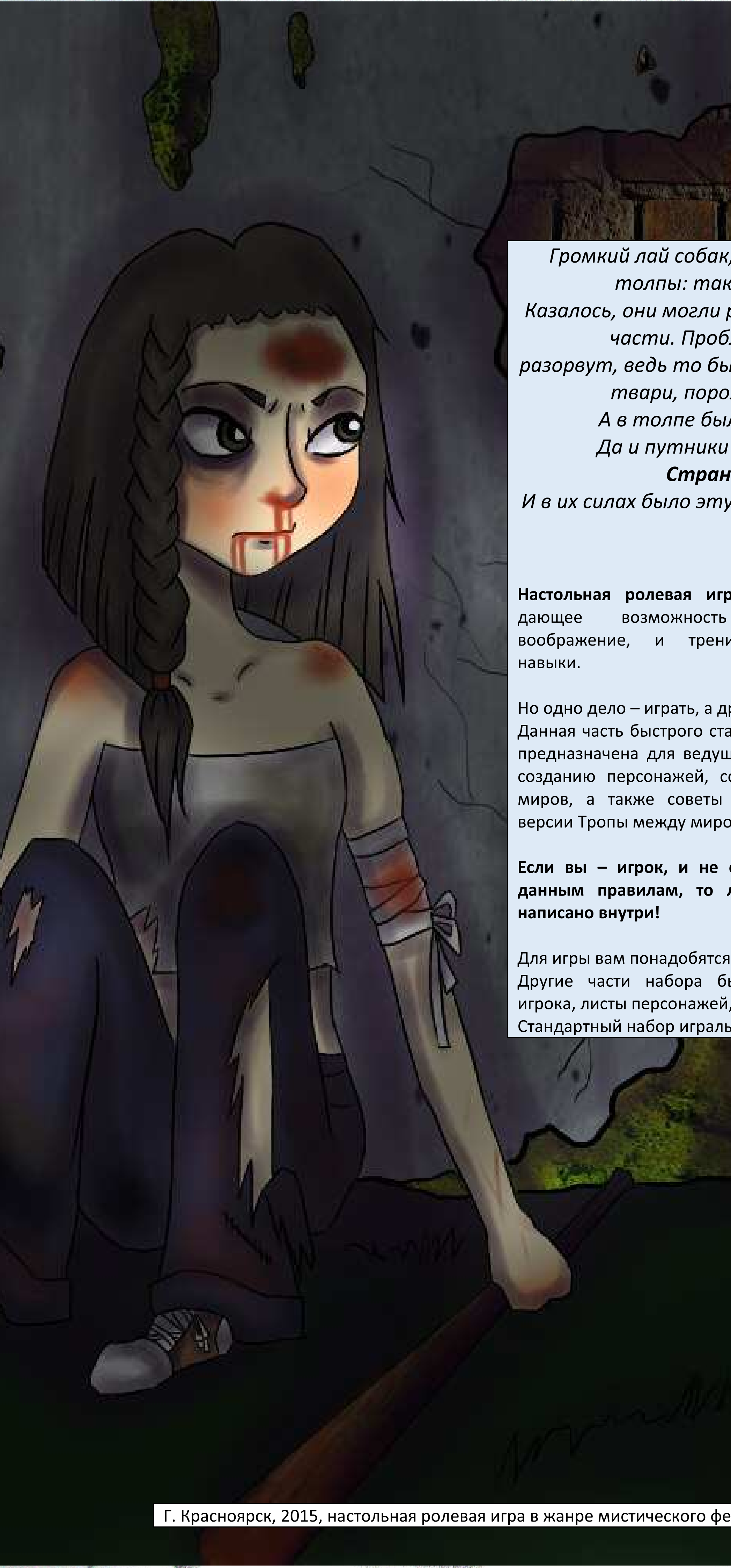
Та же логика относится и к Комнатам. Помните, что открыть пространства игроки могут лишь на этажах, которые не выше их уровня. Это значит, что на первом уровне, начиная свое приключение, игроки могут найти запечатанные двери, вернуться к которым могут несколько уровней позже, найдя ценные вещи, или вообще открыв новый сюжетный поворот.

Что касается сюжета, то в нем должно быть как можно больше заданий на исследование пространств. Само название игры намекает на путешествие в неизведанность. В таком путешествии вам понадобится как смекалка, так и храбрость. Исходной точкой лучше сделать место, где персонажи сошлись и застряли: Слой, полис или сама Тропа. Начать можно прямо с того, что они очнулись после первого перехода и вернуться домой больше не могут. Другой пример начала – классика фентези, т.е. таверна на Тропе, где сходятся Странники, маги из Ордо, солдаты Семейства, сектанты или отступники. Главное понимать, что Тропы – как опасное, так и оживленное место. Сами подумайте: даже если Странником становится один на миллион, то со всех миров их наберется не мало. А теперь помножьте на тысячелетия их существования. При этом опасностей в тысячи раз больше, поэтому на Тропе должна быть своя культура, свои законы, и свое правительство (в базовом сеттинге это Трибунал и Семейство).

Рисуйте как можно больше карт и планов. Часто игроки говорят, что им сложно воспринимать информацию без сопутствующего рисунка. Это особенность мышления человека. Всем не угодишь, но постарайтесь учесть как можно больше пожеланий. Используйте музыку, картинки, импровизируйте, и побольше изменяйте правила в угоду вашему наслаждению. Это игра – не парьтесь.

Ну и вот вам напоследок немного зацепок для игры:

1) В полисе, поселении или таверне появился острый недостаток какого-то продукта. Ходят слухи про старый тайник Ордо в нескольких переходах, но та часть этажа населена трохеями;
2) Безумный маг похитил несколько детей из местных Слоев, и теперь решил провести над ними ритуал призыва Хаоса;
3) Ордо устраивает турнир на звание сильнейшего Странника с чередой испытаний и гонкой по местным Слоям;
4) Духи спящих бионтов из соседних Слоев стали бродить по Тропе, ведомые странным зовом из далекой Комнаты, но раса ведомых знают, что это не Зов Тропы;
5) Груз оружия из иного Слоя, который пытались переправить отступники, перехватили бионты-бандиты, что вызвало аномалии и сдвиг пространства на Тропу;
6) Некий вельможа из полиса похищает детей со Слоев, собирая их где-то на Тропе непонятно зачем;
7) Туманный город стал местом смещения на Тропу из-за сильного проклятия.



Громкий лай собак, оглушительный вопль толпы: так много ярости и злобы. Казалось, они могли разорвать путников на части. Проблема в том, что они их разорвут, ведь то были не собаки, а жуткие твари, порожденные самой тьмой.
А в толпе были не люди, но нечисть.
Да и путники были не заблудшими, а ***Странниками****.*
И в их силах было эту опасность превзойти.

Настольная ролевая игра – это отличное хобби, дающее возможность проявить фантазию, воображение, и тренировать коммуникативные навыки.

Но одно дело – играть, а другое – вести игру.
Данная часть быстрого старта игры **«Интегри: Тропы»** предназначена для ведущих, и содержит правила по созданию персонажей, составления сюжета, детали миров, а также советы по созданию собственной версии Тропы между миров.

Если вы – игрок, и не собираетесь вести игру по данным правилам, то лучше не читать все, что написано внутри!

Для игры вам понадобятся:
Другие части набора быстрого старта (часть для игрока, листы персонажей, модуль);
Стандартный набор игральный костей (дайсов).

Г. Красноярск, 2015, настольная ролевая игра в жанре мистического фентези, «Интегри: Тропы»